テクノポリス増刊

プログラムポシェット

PROGRAM POCHETTE

●定価¥330

手軽に打ちこめるプログラム満載誌

PC-8001,mkII/8801,mkII……8本
PC-6001,mkII/6601……4本
FM-7/NEW7/77……8本
X1(C,D)……5本
M5(Pro.,Jr.)……4本
MZ-700シリーズ……3本
MZ-2000/2200/80B……2本
MSX……3本
PB-100ファミリー……3本
そのほかJR-200、MULTI8、ベーシックマスターJr.、PC-1500/1501のプログラムもあります。

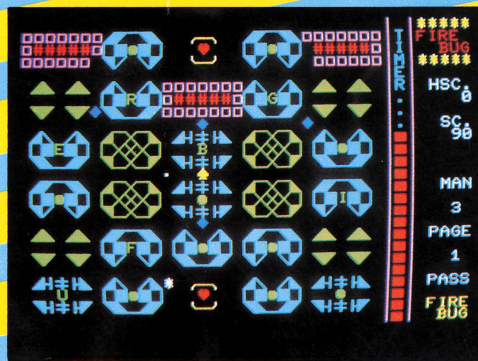
親切解説付

44本のおもしろプログラム

今回はFM-7の1画面プログラムを徹底解剖!

RUNRUN添削教室

移植コーナー付

見て見てっ

徳間書店

VOL.4

「音楽」と「漢字」で断然差が

MSXがゲームだけではもったいない。ヤマハなら「拡張ユニット」を装着するだ

本格的な「音楽マシン」への立役者はこれ。「SFG-01」

リアルな「FM音源」で48種の音色データを内蔵。最大8音の同時発音可能で、しかも各音個別の音色設定可能。豊富なソフトや周辺機器との組合せで、自動演奏はもちろん、新しい音創り・曲創りや音声合成まで自在に楽しめます。

FMサウンドシンセサイザユニット
SFG-01 ¥19,800
（YIS 503 303は直接、各社製品にはUCN-01を介して、接続することができます）

ミュージックキーボード

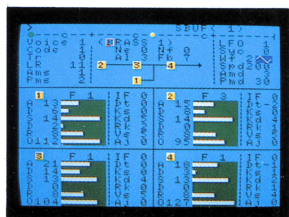
FMサウンドシンセサイザユニットに接続して、MSXマシンをミュージックシンセサイザとして活用できます。

ミュージックキーボード
YK-10 ¥29,800（49鍵）

ミュージックキーボード
YK-01 ¥17,800（44鍵）

SFG-01をBASICでコントロールする。「YRM-11」

FM音源による演奏をしながらグラフィック画面を楽しんだり、効果音を創ったりすることがBASICプログラムで可能。音声合成機能により、MSXにしゃべらせたり歌わせたりすることもできます。

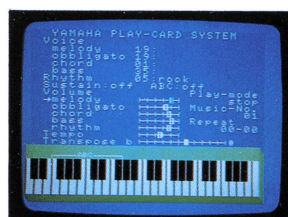
FMミュージックマクロ
YRM-11 ¥7,800
（RAM容量は32KB以上必要）

目で見ながら自由に音創りを楽しめる。「YRM-12」

SFG-01をコントロールして、画面を見ながらデータを入れて自分だけのオリジナルな音色を創りあげることができます。作成したデータはカセットに保存でき、YRM-11などで利用できます。

FM音色プログラム
YRM-12 ¥7,800

MSXマシンを自動演奏させるのはこれ。「YRM-15」

画面上で音符などを入力すると自動的に譜面化され、その曲を自動演奏させて楽しめる他、楽譜をプリントアウトすることも可能。入れたデータの訂正・削除も簡単で、カセットに保存もできます。

FMミュージックコンポーザ
YRM-15 ¥7,800

プレイカードでMSXが鮮やかに自動演奏。「ZPA-01」

ポータサウンドでおなじみのプレイカードをカードリーダーに通すだけでコンピュータが自動演奏。音量やテンポ、調も自由に変えられ、画面には演奏内容を表示。SFG-01と併用すればFM音源に。

プレイカードセット
ZPA-01 ¥12,800
（プレイカードは別売）

拡張性に差をつける「サイドスロット」と「リアスロット」。そして、RAM64K拡張もOK。

本体右上の「ROMカートリッジスロット」はMSXマシンに標準のスロット。だからゲームはもちろん、「ミュージック」や「グラフィック」など、市販のMSX用カートリッジソフトをすべて楽しめます。

「ここが違う」の決定打はこの「サイドスロット」。ヤマハ独自の「拡張ユニット」を直接装着して本体内に格納でき、マシンを本格的な「ミュージックコンピュータ」や「ワープロシステム」に変身させます。

そして さらには「リアスロット」。YIS 503だけのスロットで、シングルカートリッジアダプタを介して各種カートリッジを接続使用できるため、コンピュータ活用機能の質と量が大幅に広がります。

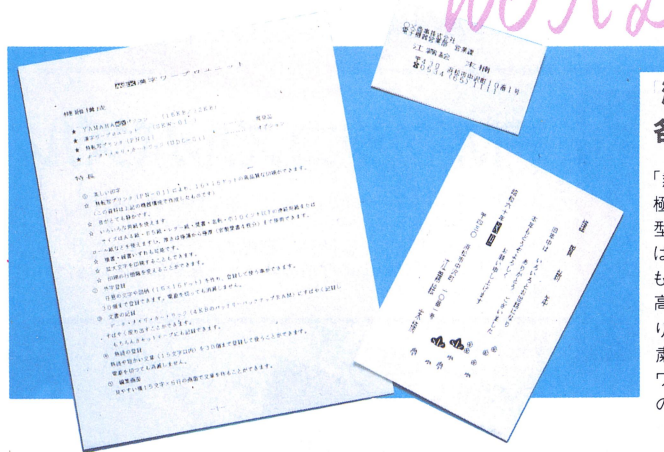
64K DOS対応 拡張RAM/RGBユニット 今秋発売予定

現在発売中の全てのMSX仕様ソフトはRAM32Kで使えます。フロッピーディスクドライブを接続してもDISK-BASICで使う場合は32Kのままでよく、64Kの必要はありません。DOSを使う場合に64K必要となります。SRM-01をサイドスロットに装着することで、YIS-503のRAM容量は64Kに拡張され、これに対応できます。また、鮮明画像が得られる21ピンRGB出力も内蔵しています。

32K RAM RGBユニット
SRM-01 今秋発売予定

つく、ヤマハMSX

けで「音楽」や「ワープロ」を本格的に楽しめます。

WORD-PROCESSING

「漢字ワープロユニット」の特徴を活かすのは、各種用紙対応で静粛美麗印字の「PN-01」。

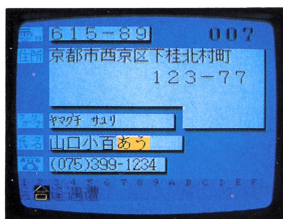
「熱転写プリンタ」PN-01は極めて便利な各種用紙対応型で、A4・B5紙や連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度16ドットヘッドにより1パス(行程)で美しく、静粛に印字可能。MSX準拠でワープロ用だけでなく、通常のプリンタとしても高性能。

熱転写プリンタ PN-01 ¥89,800
プリンタケーブル CB-01 ¥5,000
サーマルリボン(黒) PN-01RB ¥3,900
サーマルリボン(カラー) PN-01RC ¥4,800

本格的ワープロシステムを手軽に実現。SKW-01

「漢字ワープロユニット」SKW-01は、JIS第1水準を含む3564文字種内蔵に加え、特殊文字や記号の作成・登録、熟語や短文の登録も可能で、これらは電源OFFでも消えません。テキスト表示とレイアウト表示を切換えながら、楽しくスピーディに入力・編集ができます。作成文書は、カセットやデータメモリカートリッジ(容量4KB)で記憶・読出しが可能。手軽で本格的なホーム&パーソナルワープロの誕生です。

漢字ワープロユニット
SKW-01 ¥49,800
(YIS 503 303は直接、各社製品にはUCN-01を介して接続することができます)

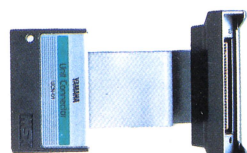
データメモリカートリッジ
UDC-01 ¥9,800

漢字住所録の作成やラベル印刷をするには。YRM-16

SKW-01と併用して、MSXを漢字住所録として使うための応用ソフトで、任意の項目での並べ替えや検索もスピーディ。宛名ラベルやハガキなどに直接宛名印刷することができ、実に便利です。

漢字住所録
YRM-16 ¥7,800

ヤマハの拡張ユニットを全MSXユーザーに

ヤマハの拡張ユニットSFG-01、SKW-01は、ユニットコネクタUCN-01を介して各社MSXコンピュータのROMカートリッジスロットに接続できます

▶注:但し、機種により機能を十分に発揮できない場合もあります

ユニットコネクタ
UCN-01 ¥7,800

「リアスロット」も装備した、強力なMSXマシン

ホームパーソナルコンピュータ

YIS503
¥64,800

■MSX仕様のソフトや周辺機器すべてに対応。▶①通常のカートリッジスロット、②独自のサイドスロット、③リアスロット、と3種類のスロットを装備して拡張性断然。▶必要十分のRAM32KB実装。▶プリンタポートも装備。▶上位バージョンVDPで色ズレのない鮮明高画質画面。▶使い易いキー配置のステップスカルプチャーキーボード

「拡張機能」も楽しめるフレンドリーパソコン

ホームパーソナルコンピュータ
YIS303
¥49,800

■MSX仕様の豊富なソフトが楽しめます。▶だから、カートリッジポンで誰もが楽しめるゲームマシンに。▶「グラフィック」も「教育」もOK。▶その上で、ヤマハ独自の「サイドスロット」を装備して、ヤマハならではの「ミュージック」や「ワープロ」などの拡張ユニットをダイレクトに接続可能。▶強力な拡張性で楽しみも実用性も広がります。

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY・XF増係まで

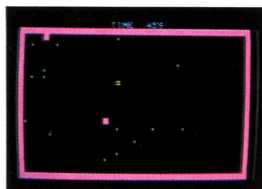
ポシェットギャラリー

全掲載作品をカラーで紹介

このページ、市販ソフトの広告じゃないのでよろしく。これぜんぶ、今回のポシェット掲載作品なのです。う〜ん、きれいな画面に投稿者諸君の力を感じてしまうなあ。

FM-7 テコズルパズル

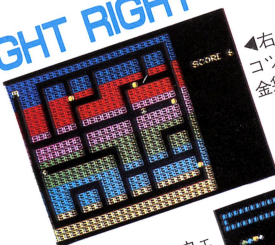
１画面の超ムズムズパズルを、なんとでぶ大先生が真向唐竹割り(なんのこっちゃ)。グンとバージョンアップしたうえに、力あまって、PC-8001、PC-6001、X１、MSXに移植までしてしまった!! １画面だから、ぜひ以上の機種のユーザー諸君は打ち込んでみるべし！➡6ページ

EAT EAT

◀キー操作がユニークな１画面リアルタイム➡12ページ

TEN TEN

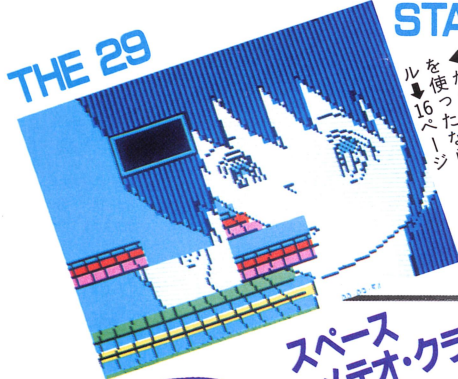
▲ドットを画面の内側にキープするシンプルゲーム。ムズいぞ！➡13ページ。

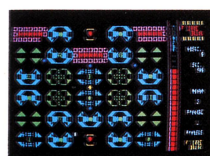
RIGHT RIGHT

◀右しか曲がれないポンコツ車に乗って落とした金袋をひろう➡14ページ

VIXIV

▶バラララッて感じのウェーブ砲で上空の敵を一網打塵➡15ページ

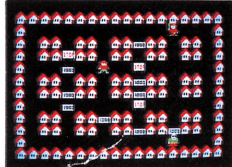
THE 29

◀かわい子ちゃんC.G.を使ったならべかえパズル➡16ページ

STAR WARS FIGHT

▲スターウォーズの感激を再現！ とまではいかないけどexciting➡18ページ

FIRE BUG

▲常連投稿少年が全力をかたむけて作りあげたニュータイプゲーム➡20ページ

TAKE

▼おまわりさんから隠れつつ、サラ金の借金をかえすべくお金をひろいまくれ➡24ページ

PC-6001系

スペースメテオ・クラッシュ

▶3種類の敵が波状攻撃をしかけてくる。ムードを盛りあげる宇宙サウンド➡27ページ

むしゃむしゃ

▶すばやい敵をワープでかわし、ひたすらドットを食いまくるのだ➡26ページ

NAZO

◀奇妙な家からはじまる謎のアドベンチャー。キミは脱出できるか➡32ページ

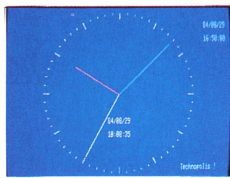
上陸作戦

▶ドーン、ズドーン。わが基地に上陸しようとする敵の船を大砲で撃沈せよ！➡30ページ

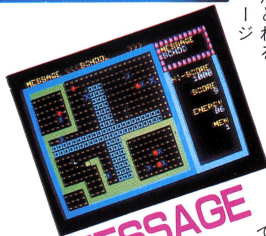
FM-7系

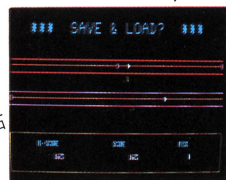
ナンバーメイロ

◀カンと頭のさえが勝負のわかれ道。キミは何点とれるかな⬇36ページ

CLOCK-7

◀アラーム付きのFM-7版クロック⬇35ページ

JUMP

◀ゴロゴロ転がっていく石をタイミングよくジャンプ！⬇37ページ

MESSAGE

▲スペルを1字ずつとっていくスネークゲーム➡39ページ

SAVE & LOAD

▲ああいやだ！ またDevice I/O Error。妨害信号をやっつけろ➡38ページ

YUJI GAME PART 1

▲タコがYUJI MANを追いかける。オレンジ食べて高得点➡42ページ

SPACE ATTACK 3

◀敵も味方も3段階で大きくなる3-Dタイプ⬇44ページ

M5系

グラスホッパー VS. キャノンボール

◀草原をバッタになってとぶメルヘンタッチのゲーム⬇48ページ

BATTLE SHIP

▲上からは戦闘機、下からは潜水艦が攻めてくる！➡49ページ

PAINTING

▲フラフラ動く水虫の化け物をさけながらすばやく薬をぬりまくれ➡47ページ

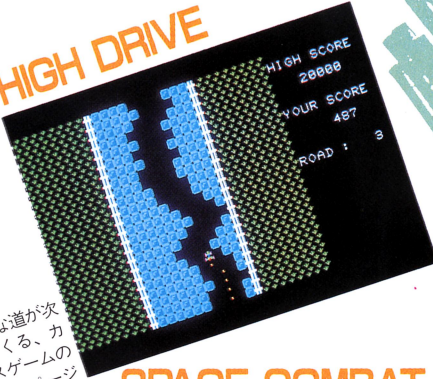
じゃんけんウォーズ

◀ジャンケンポン！で戦いあう、スペース・シューティングゲームのニュータイプ！➡52ページ

X1系

MINI FIGHTER

◀スピード感抜群。グラフィックgood！の1画面ソフト⬇54ページ

HIGH DRIVE

▶いろんな道が次々に出てくる、カーレースゲームの決定版➡56ページ

JUMPMAN II

▲崩れおちる床を跳びまわって金袋をひろえ！これでも1画面➡55ページ

SPACE COMBAT

▲モビルスーツ軍団が画面いっぱいに迫ってくる。照準あわせてビーム発射➡60ページ

STAR WARS 2

▲右端にいると思ったらいきなり左へ。ヒネクレUFOを撃ち落とせ➡58ページ

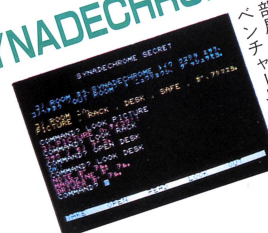
MZ-700系

COBALT BOMBS

▲最終戦争で生き残った人類が地底に眠る不発弾処理へ立ちあがった➡64ページ

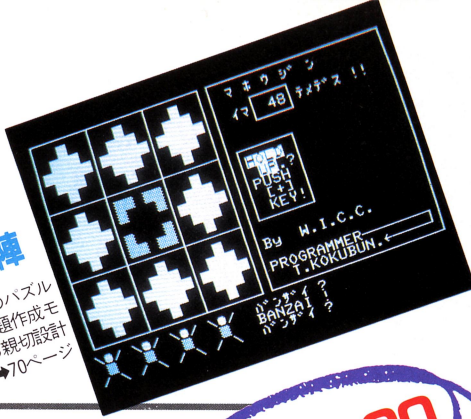
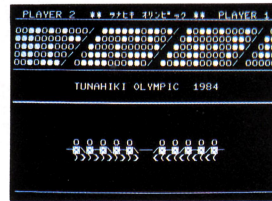
タコマリン

◀ときどき出てくる大ダコがゆかいな潜水艦ゲーム⬇65ページ

SYNADECHROME SECRET

◀頭のよくなる薬「シナデクローム」求めて部屋のなかを探るアドベンチャー⬇68ページ

MZ-2000/80B系

魔方陣

▶キミは何手でこのパズルが解けるか？ 問題作成モードもある親切設計➡70ページ

つなひき オリンピック

◀ハイパー感覚でキーをたたくつなひきゲーム。ひとりでもふたりでも楽しめるぞ➡72ページ

JR-200

HOLE ファイト2

◀画面の写真を見ただけではわからない。なんとこの画面は、マグニチュード7でブルブル揺れているのだ➡73ページ

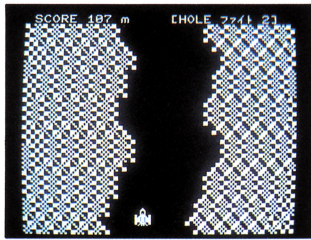
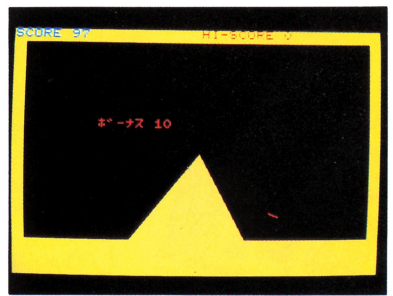
MULTI 8

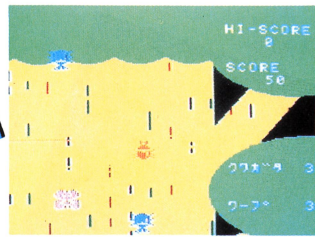
MISSILE ATTACK

▼遠くエジプトのピラミッドを思い出させる戦場でミサイル同士の追いかけごっこ➡81ページ

MSX

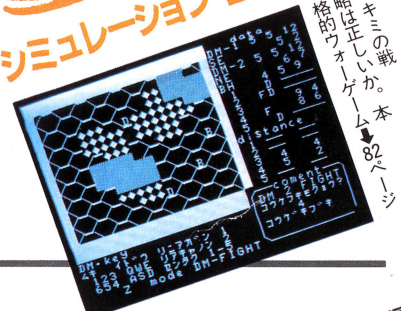
LOT LOT LOT

▶ポシェットおすすめのニューゲーム。BGMは最高の不思議サウンド。重なりあう手が不気味にゆかい➡74ページ

HACKER

▼Z-80Aに群がるバグをやっつけろ。ボーナスコインやミステリーフラッグも出てくるぞ➡76ページ

くわがったん

◀こわいカブト虫やカメレオンをよけながら、チョウチョを食べるくわがったん➡78ページ

ベーシックマスターJr.

シミュレーション DM GAME

◀キミの戦略は正しいか。本格的ウォーゲーム➡82ページ

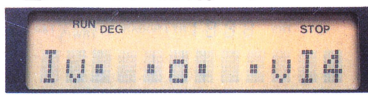
PC-1500系

FAITAS

▲ポケコンC.G.で何種類もの敵が出てくるぞ。作者はおなじみPC-1500のスタープログラマー堀川くんだ！➡86ページ

PB-100系

TINY FEVER

▼PB-100でパチンコができる！ 7が3つそろったら打ち止め確実のスリーセブン・フィーバー型のPB-パチンコだ➡88ページ

RUN AWAY

▲監獄破りは重罪。でも自由がほしい！ ラッシャン・ルーレットや地雷原を越えて自由世界へ脱出！➡90ページ

SAFARI

▶カーブあり、レインコースありの画期的PBレーシングゲーム➡92ページ

対応機種がひと目でわかる もくじ

PROGRAM POCHETTE

スナミスナミ

RUN RUN 第4回

添削教室

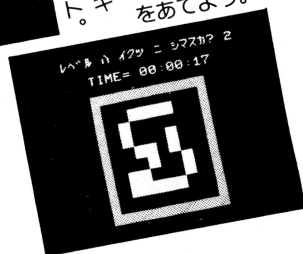
今月のお客様:1画面プログラム
『テコズルパズル』
FOR FM-7/NEW7/77

BY 藤中　顕

●イラスト:とりいかずよし ●添削担当:でぶ先生

正しい添削の光が見えてきた……とのたもうた、第1回添削担当のでぶが返り咲き。4機種への移植版も作ってしまったぞ。
それはともかく今月のお客様は超ムズムズパズルの『テコズルパズル』。まずはオリジナルに挑戦!

▲スペースキーでスタート。

▼重なり文字をあてよう。

テコズルパズル(添削前)の遊び方

そのムズさに編集部はまいった!

スペース・キーでゲームスタート。画面の四角のなかに現れる重なった文字をあてるというパズル。2つの文字が重なると、重なった部分が反転してしまい、ちょっと見ただけではわけがわからないのだ。

レベルは1からほとんど無制限に設定される。レベル1で1文字表示(これはパズルにならない)、レベル2で2文字が重なってでてくる。つまり、レベルの数だけ文字が重複して表示されどんどん難しくなっていくのだ。

これだ! と思った文字のキーを押すと、その文字の形が反転するようになっているので、あたっていたらその文字の形だけが画面から消えるわけ。でも、お手つきをしてしまったら、その文字も画面に重なって、ますますわけがわからなくなるのでくれぐれもお手つきだけは慎重に。お手つきしたなと思ったら、すぐもう一度同じキーを押せば、もとにもどるよ。

1字1字、ひっぺがしていくように解いていって、画面になにもなくなったら完成。レベルに応じて、完成時のコメントが表示される。レベル1なら〝オチャノコサイサイ〟、レベル11以上なら〝カミホトケデス!!〟という感じ。

レベル3くらいならなんとかできないでもないけど、4くらいになるともうほとんどお手あげ状態。でも、作者はレベル6を解いたそうだから、さすがに製作者はちがう。

自分でも頭がいたくなってくる! 原作者は16歳の藤中顕くん

ぼくはマイコン歴1年と3カ月の高校2年生。前にテクノポリスにプログラムを送ったのですがボツ。そこで編集部を悩ましてやろうと思ってこのプログラムを組みました。どうです、難しいでしょう。自分でもこれをやっていると頭がいたくなってしまいます。頭のいたくなった人はマニュアルのキーボードというところを見ながらやってください。

テコズルパズルのリスト(添削前)

```
10 REM ●●●●● By AKIRA .FUJINAKA ●●●●●
20 DIM A$(11):FOR I=0 TO 11:READ A$(I):NEXT
30 DATA ｱﾀﾘﾏｴ ﾀﾞﾖ,ｵﾁｬﾉｺｻｲｻｲ,ﾏｱﾏｱ  ﾀﾞﾈ,ｽｺﾞｲ ! !,GOOD ! !,ｽｺﾞｲﾃﾞｽﾈｰ,ｼｭｳｻｲ ﾀﾞ!
40 DATA ﾎﾄﾝﾄﾞﾋﾞｮｳｷ,ﾃﾝｻｲ ﾃﾞｽ!,ﾍﾝﾀｲ ﾀﾞﾅ?,ｷﾁｶﾞｲ ｶﾓﾈ!!,ｶﾐﾎﾄｹ ﾃﾞｽ!!
50 WIDTH40,25:COLOR7,0:LINE(0,0)-(640,200),PSET,2,BF
60 SYMBOL(60,30),"ﾃｺｽﾞﾙ ﾊﾟｽﾞﾙ",6,5,5:SYMBOL(59,29),"ﾃｺｽﾞﾙ ﾊﾟｽﾞﾙ",6,5,6
70 LOCATE11,15:PRINT"HIT SPACE KEY":K$=INKEY$:IF K$=" " THEN80 ELSE 70
80 CLS:T=T+1:LOCATE10,1:INPUT"ﾚﾍﾞﾙ ﾊ ｲｸﾂ ﾆ ｼﾏｽｶ";A:RANDOMIZE TIME/T
90 LINE(13,5)-(25,17),"■",5,B:FOR I=1 TO A:B=INT(RND(10)*222+32)
100 SYMBOL(230,55),CHR$(B),20,10,4,,XOR:FOR W=0 TO 50:NEXT:NEXT
110 TIME$="00:00:00":LOCATE 13,3:PRINT"TIME="
120 K$=INKEY$:R=RND(1)*30+10:PLAY"T255L15N=R;":LOCATE 19,3:PRINT TIME$
130 FOR X=230+10 TO 390 STEP 20:FOR Y=55+5 TO 134 STEP 10
140 IF POINT(X,Y)=-1 THEN 160
150 IF X=380 AND Y=130 AND POINT(380,130)=0 THEN 170 ELSE NEXT:NEXT
160 SYMBOL(230,55),K$,20,10,4,,XOR:GOTO120
170 PLAY"s8t150l15o5cdefcdefcccrfgbafgbafff"
180 IF A<0 THEN A=0 ELSE IF A>11 THEN A=11
181 SYMBOL(183,150),A$(A),4,2,5
190 SYMBOL(182,149),A$(A),4,2,7:LOCATE13,22:PRINT"Replay ? {Y/N}"
200 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THEN50ELSEIFA$="N"ORA$="n"THENENDELSE200
```

テコズルパズル(添削前)プログラム解説

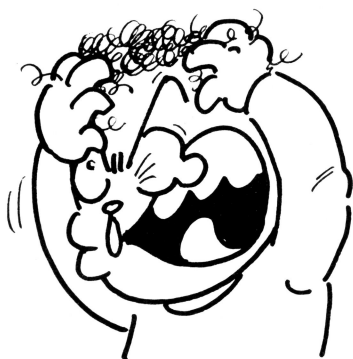
■変数リスト

A$()……コメント表示用。A$(1)ならレベル1用のコメント、A$(11) ならレベル11以上用のコメントが入る

A……レベル。この数によって重ねあわせる文字の数を決める

■プログラムの説明

行	内容
10	REM文
20	データ読み込み
30～40	データ(コメント)
50～70	デモ画面作成
80	レベル入力
90～100	レベル数に応じて文字をSYMBOL文で重ねあわせ表示。1文字ずつを多少ゆっくり表示していくようにWを使ったカラループを利用している
110	TIME初期設定と表示
120	キー入力、BGM、かかった時間の表示
130～150	枠のなかにまだ文字が残っていれば160行へ。何もなければ170行へ
160	押されたキーの文字を枠のなかに表示し、120行へもどる
170	完成時のBGM
180	コメントを0～11までしか用意してないので、それを越えるレベルだった場合に備えて、Aの値を0～11に制限
181～190	レベルにあわせたコメント表示
200	リプレイ入力

添削1 頭の健康のためレベルのやりすぎに注意しよう

編集部で悪戦苦闘したからケチをつけるわけではないけれど、レベルが無制限にあるのはどうかなと思う。

レベル10とか11とか、これはまさにコメントのとおり、人間技ではできないと思う。でも、レベルは無制限にあるわけで、どこまでいっても「やったぞ、おれはこのパズルを征服した！」という満足感が得られない。となると、なかには欲求不満とパズルのやりすぎで頭の回路がフッとびそうになる人が出てくるかも。

ここはやっぱり、人間に可能なレベルだけにしておいたほうが、いいと思うな。それに、ただの数字よりもレベルに名前をつけてはどうだろう。そこで、こんなふうに制限してみた。

- ●初級——2文字の重ねあわせ
- ●中級——3文字の重ねあわせ
- ●上級——4文字の重ねあわせ
- ●プロ——6文字の重ねあわせ

こんなふうにするのはかんたん。添削後リストの20行と90行でやっていることを抜き出してみると、QL()に難易度(文字の重ねあわせ数)、QT$()にレベルの名称を読むことにして、

①DIM QL(4),QT$(4)
②FOR I=1 TO 4
③READ QL(I),QT$(I)
④NEXT
(丸囲み数字は仮の行番号)

これでQL(1)～QL(4)に、2、3、4、6が読み込まれ、QT$(1)～QT$(4)に"ショキュウ""チュウキュウ""ジョウキュウ""プロ"のレベル名が読み込まれるわけだ(データ文が必要)。ただし、添削後リストでは、1画面におさめるために配列宣言を省略した。

でも、なるべくこんなことはしないように。

添削2 ギブアップした人には答えを教えてあげたい

藤中くんのプログラムでは、問題を90行でB＝INT(RND(10)＊222＋32)としておいて、100行のCHR＄(B)で次々にキャラクタを出すようになっている。

これでは、最初に設定された問題が次々に消えてしまうわけで、ギブアップして答えを知ろうにも、答えはどこにもなくなっていることになる。

それに、これではCHR＄(32)からCHR＄(253)までの222個ものキャラクタを使うことになって、ちょっと難しすぎる原因にもなっている。また、2つの同じキャラクタが問題のなかに入りこんでしまう可能性もあるのだ。

そこで、まず、英数字＋記号のモードとカタカナ・モードに分けてみた。プレイヤーは、ゲームの最初にどちらかのモードを選択し、1回のパズルではそのモードのキャラクタしか使われないように制限しておくのだ。こうしておけば、超難解なグラフィックキャラに無益に苦しめられることもないしね（もっともサド趣味の人はお好きにどうぞ）。

英数字＋記号モードは0～9:;<＝>?@A～Z[￥の45個としてこれをQ＄(0)に格納、カタカナモードはア～ンの45個でQ＄(1)に格納しておこう。そのためのプログラムは次のとおり。

①DIM Q＄(1),Q(3)
②Q(0)＝48:Q(1)＝92:Q(2)＝177:Q(3)＝221
③FOR J＝0 TO 1
④FOR I＝Q(J＊2) TO Q(J＊2＋1)
⑤Q＄(J)＝Q＄(J)＋CHR＄(I)
⑥NEXT I,J

これでQ＄(0)には英数字＋記号が、Q＄(1)にはカタカナが、それぞれ順序正しくならんだ文字列として入っている。

次に、この文字列の並び方をバラバラにしよう。ちょうど、トランプをシャッフルするような感じ。このルーチンは他でもいろいろ使えるよ。

①FOR J＝0 TO 1
②FOR I＝1 TO 100
③R1＝INT(RND(1)＊44)＋1:R2＝INT(RND(1)＊44)＋1
④N＄＝MID＄(Q＄(J),R1,1)
⑤MID＄(Q＄(J),R1,1)＝MID＄(Q＄(J),R2,1)
⑥MID＄(Q＄(J),R2,1)＝N＄
⑦NEXT I,J

これで、N＄を一時待避場所にしてガシャガシャとQ＄(0),Q＄(1)の中身がシャッフルされたことになる。

さて、問題作りだ。問題を入れておく変数も、ちょっとまぎらわしいかなとも思ったけどN＄にしておいた。

レベルごとの文字数（2、3、4、6）をその都度LEVという変数に入れおいて、LEVの数だけ、バラバラになったQ＄(0),Q＄(1)の文字列から抜き出すことにした。つまり、次のようにすればいいわけだ。Mはモードで0が英数字、1がカタカナになる。

N＄＝MID＄(Q＄(M),(INT(RND(1)＊44)＊(45－LEV))￥44＋1,LEV)

こうすれば、バラバラに並んだ文字列からランダムにレベルで必要な文字を選び出してくれるわけだ。

問題を画面に表示するときには、このN＄から1字ずつ取り出せばいいわけだし、ギブアップで答えを表示するときもこのN＄を使うことができるってわけ。

ちなみに、ギブアップ・キーはPF1に設定しておいた。キーを押すと、〝ザンネン〟と出て、1字ずつ表示してくれるのだ。この処理は添削後のリスト80行でやっている。

添削3 もっとシャキシャキ、ゲームを進めよう！

もとのプログラムでは、リプレイするときに、いちいち初期画面にもどってしまって、のそのそと出てくるデモ画面を何度も見なくちゃいけない。これじゃちょっと退屈なので、リプレイ時のもどり先を調節したいもの。

常にディスプレイされている基本画面を作っておいて、リプレイのたびにそこにもどるようにした。

これなら、リプレイにしても、枠がそのまま残って、その下でモードとレベルの設定ができるわけだ。

また、コメントがレベルによって変わるのはいいのだけれど、はやく完成してもおそく完成しても、コメントが同じだっていうのもマズい。

やっぱり、かかった時間によってコメントを変えるべきだね。

そこで、もとのリストにあったコメントから8つ抜き出して、時間に応じたコメントに変えてみた。しかも、た

とえば初級レベルでの５秒とプロレベルでの５秒は価値が違うわけだから、その点も考えに入れた。

この処理は60行と70行の変数MNが出てくるところで行っている。つまり、MNは、完成するのにかかった時間を８つのクラスに分けるための変数というわけだ。

60行のMN＝LEV＊2－(T￥(2^LEV))の式は、かかった時間(T)を２のLEV乗で割り、LEVの２倍から引くというものだけれど、これにはあるいは異論が出るかもしれない。ま、好みによって変えてみてちょうだい。

ただ、こうしておけば、初級レベルでどんなに早く完成したって「カミホトケデス！」なんて最上級のメッセージは出ないわけで、かなり感覚的には正しい判定になってると思うけどな。どうでしょう。

添削オマケ　最短時間記録を入れたら1画面を越えてしまった！

ホントは添削４にしたかったけど、どうしても１画面に入らないのだ。これでひと晩、頭を悩ませたけど、ついにギブアップ。オマケということにしてしまった。

というわけで、１画面のなかには入りきらないけど、最短時間記録を各モード、各レベルで残すためのプログラムを作ってみた。

添削後のリストに加えて、下のリストを打ちこんでほしい。これを実行すると、基本画面の両側に、ズラッと最短時間記録が表示されるようにした。

でも，最短時間達成者へのメッセージはないので、ほしい人は適当につけ加えてみよう。

ベストタイム用追加プログラムリスト

```
25 FORI=0TO7:HI(I)=9999:NEXT:GOSUB100


65 IFT<HI(M*4+L-1)THENHI(M*4+L-1)=T:GOSUB110


100 LH(0)=1:LH(1)=27:LOCATE 1,5:PRINT "ｴｲｽｳｼﾞ･ﾓｰﾄﾞ":LOCATE 28,5:PRINT "ｶﾀｶﾅ･ﾓｰﾄﾞ
":LOCATE 3,6:PRINT "ﾍﾞｽﾄ ﾀｲﾑ":LOCATE 28,6:PRINT "ﾍﾞｽﾄ ﾀｲﾑ"
110 FORI=0TO3:FORJ=0TO1:LOCATELH(J),I*2+8:PRINTUSING"&        &";QT$(I+1):LOCATEL
H(J),I*2+9:PRINTUSING"##### Sec";HI(I+J*4):NEXTJ,I:RETURN
```

そのほか、添削担当でぶ先生の……ご注意

プログラムの説明は、本文を読んでもらうこととして、いい残したことをいくつか。

★時間の表示の部分、ちょっとアルゴリズムを変えてみた。もとのプログラムではキー入力があって正解かどうかを判断してから時間を表示しているけれど、これだと人間の考えている時間に加えて、コンピュータの考えている時間までが所用時間に入ってしまう。そこで、キー入力の直後に、

T$＝TIME$

としておいて、正解かどうかの判断が終わってから、

TIME$＝T$

というアルゴリズムにした。

★せっかくモードに分けたのだから、関係ないキーは受けつけたくない。そこでキー入力があったら、入力キャラクタの制限内かどうかチェックして、制限外なら受けつけないように変えておいた。

★添削後リストの10行目。CLEAR300としたのは、どんなプログラムでも必ずクリアを付けるべきだ！　という信念のため。DEFINT A-Zは、実行速度を速くするためでこれも当然。DEF FNR＝RND(1)＊44は、しょっちゅう使うこの式を、ユーザーファンクションに定義しているのだけれど、これも常識。それから、乱数系列の指定は、リストのようにRANDOMIZE TIMEで十分。

★20行目、配列を宣言してないけれど、どうしても！　という場合は宣言しなくてもいい。この場合は、リストをWIDTH80の画面におさめるため、どう

しても！　の場合だったのだ。

★30行目のWHILEを使った部分。このようにすると、IF文で2行かかることが1行でできるのだ。WHILE〜WENDを活用しよう！

★ということころで、主な変数リストを次で説明しておこう。

A$(0)〜A$(9)……コメント、A$(9)はギブアップのとき

Q(0)〜Q(3)……各モードにおけるキャラクタコードの制限値。たとえば、Q(0)〜Q(1)のあいだに英数字＋記号モードのアスキーコードの値が入っているわけだ

QL(1)〜QL(4)……各レベルに対応した問題の重ねあわせ回数

QT$(1)〜QT$(4)……各レベルに対応した名称

Q$(0), Q$(1)……各モードで使う文字列が入る。0は英数字＋記号、1はカタカナのモード

E$……ゲームオーバー時のサウンドデータ

N$……Q$(0), Q$(1)の中身をシャッフルするときと、問題の答え格納用に使っている

P$……ゲーム中のランダムノート

T$……タイトル格納。ゲームがスタートすると、タイムの一時記憶用に使用している

S$……タイムの初期値

M$(0), M$(1)……各モードの名称

M……ゲーム中のモード

LEV……ゲーム中のレベル(問題の重ねあわせ回数などに使用)

MN……表示すべきコメントの番号

テコズルパズルのリスト(添削後)　1画面です！

```
10 CLEAR300:DEFINTA-Z:DEFFNR=RND(1)*44:COLOR7:WIDTH40,25:RANDOMIZETIME
20 FORI=0TO9:READA$(I):NEXT:FORI=1TO4:READQ(I-1),QL(I),QT$(I):NEXT:FORJ=0TO1:FOR
I=Q(J*2)TOQ(J*2+1):Q$(J)=Q$(J)+CHR$(I):NEXTI,J:READE$,P$,T$,S$:FORI=0TO1:READM$(
I):SYMBOL(61-I,2-I),T$,6,5,5+I:NEXT:LINE(13,5)-(25,17),"■",5,B:ONKEY(1)GOSUB80
30 KEY(1)OFF:M=-1:L=-1:WHILEM<0ORM>1:LOCATE5,20:PRINT"ﾄﾞｯﾁﾉ ﾓｰﾄﾞﾃﾞ ﾔﾙ(0-1)?":M=V
AL(INPUT$(1)):WEND:PRINTTAB(16);M$(M):WHILEL<1ORL>4:LOCATE6,22:PRINT"ﾄﾞﾉ ﾚﾍﾞﾙﾃﾞ
ﾔﾙ(1-4)?":L=VAL(INPUT$(1)):WEND:PRINTTAB(16);QT$(L):LEV=QL(L):LOCATE13,19
40 FORI=1TO100:R=FNR+1:S=FNR+1:N$=MID$(Q$(M),R,1):MID$(Q$(M),R,1)=MID$(Q$(M),S,1
):MID$(Q$(M),S,1)=N$:NEXT:N$=MID$(Q$(M),(FNR*(45-LEV))¥44+1,LEV):FORI=1TOLEV:SYM
BOL(230,55),MID$(N$,I,1),20,10,4,,XOR:NEXT:KEY(1)ON:TIME$=S$:PRINT"TIME=":P=-1
50 WHILEP<0:I$=" ":WHILEASC(I$)<Q(M*2)ORASC(I$)>Q(M*2+1):LOCATE18,19:PRINTTIME$:
R1=FNR+10:PLAYP$:I$=INKEY$+" ":WEND:T$=TIME$:SYMBOL(230,55),I$,20,10,4,,XOR:P=0:
FORX=240TO380STEP20:FORY=60TO130STEP10:P=P+POINT(X,Y):NEXTY,X:TIME$=T$:WEND
60 LOCATE18,19:PRINTT$:PLAYE$:T=VAL(LEFT$(T$,2))*3600+VAL(MID$(T$,4,2))*60+VAL(R
IGHT$(T$,2)):MN=LEV*2-(T¥(2^LEV)):IFMN<0THENMN=0ELSEIFMN>8THENMN=8
70 LINE(0,160)-(639,199),PSET,0,BF:SYMBOL(183,170),A$(MN),4,2,5:SYMBOL(182,169),
A$(MN),4,2,7:LOCATE13,24:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ(Y/N)?";:I$="":WHILEI$<>"N"ANDI$<>"Y":I$
=INKEY$:WEND:IFI$="Y"THENLINE(0,160)-(639,199),PSET,0,BF:GOTO30ELSEEND
80 KEY(1)OFF:PLAYE$:LINE(244,48)-(395,135),PSET,0,BF:FORI=1TOLEV:FORJ=0TO1:SYMBO
L(230,55),MID$(N$,I,1),20,10,4,,XOR:FORM=0TO999:NEXTM,J,I:MN=9:RETURN70
90 DATA ｵﾁｬﾉｺｻｲｻｲ,ﾏｱﾏｱ ﾀﾞﾈ,ｽｺﾞｲ !!,ｽｺﾞｲﾃﾞｽﾈｰ,ｼｭｳｻｲ ﾀﾞ!,ﾃﾝｻｲ ﾀﾞ!,ﾍﾝﾀｲ ﾀﾞﾅ?,ｷﾁｶﾞｲ
ｶﾓﾈ!,ｶﾐﾎﾄｹ ﾃﾞｽ!,ｻﾞﾝﾈﾝ!,48,2,ｼｮｷｭｳ,92,3,ﾁｭｳｷｭｳ,177,4,ｼﾞｮｳｷｭｳ,221,6,ﾌﾟﾛ,S8T150L150
5CDEFCDEFCCCRFGBAFGBAFFF,"T255L15N=R1;",ﾃｺｽﾞﾙ ﾊﾟｽﾞﾙ,"00:00:00",ｴｲｽｳｼﾞ,ｶﾀｶﾅ
```

特設移植コーナー

他機種にはFM-7のようなSYMBOL文がないので、そのかわりに「全移植機種用追加プログラム」を加えてほしい。このため、1画面にはならないけれど、かんべんしてよ。でも、PC-8001版とX-1版は、メインプログラム部分だけは1画面に入っているのだ！

ただし、英数字＋記号モードのみにした（だって面倒くさいんだもん)。

全移植機種用追加プログラムリスト

```
2000 REM Character pattern data (chr$(&h30) to chr$(&h5c))
2010 RESTORE 2040:I=0
2020 READ D$:IF D$="END" THEN RETURN
2030 POKE ADD+I,VAL("&H"+D$):I=I+1:GOTO 2020
2040 DATA 3C,42,62,5A,46,42,3C,00,10,18,14,10,10,10,7C,00
2050 DATA 3C,42,40,30,0C,02,7E,00,3C,42,40,38,40,42,3C,00
2060 DATA 20,30,28,24,7E,20,20,00,7E,02,1E,20,40,22,1C,00
2070 DATA 38,04,02,3E,42,42,3C,00,7E,42,20,10,08,08,08,00
2080 DATA 3C,42,42,3C,42,42,3C,00,3C,42,42,7C,40,20,1C,00
2090 DATA 00,00,10,00,00,10,00,00,00,00,10,00,00,10,10,08
2100 DATA 70,18,0C,06,0C,18,70,00,00,00,7E,00,7E,00,00,00
2110 DATA 0E,18,30,60,30,18,0E,00,3C,42,40,30,08,00,08,00
2120 DATA 38,44,52,6A,32,04,78,00
2130 DATA 18,24,42,7E,42,42,42,00,3E,44,44,3C,44,44,3E,00
2140 DATA 38,44,02,02,02,44,38,00,1E,24,44,44,44,24,1E,00
2150 DATA 7F,01,01,3F,01,01,7F,00,7F,01,01,3F,01,01,01,00
2160 DATA 38,44,02,72,42,44,38,00,42,42,42,7E,42,42,42,00
2170 DATA 38,10,10,10,10,10,38,00,70,20,20,20,20,22,1C,00
2180 DATA 42,22,12,0E,12,22,42,00,02,02,02,02,02,02,7E,00
2190 DATA 42,66,5A,5A,42,42,42,00,42,46,4A,52,62,42,42,00
2200 DATA 18,24,42,42,42,24,18,00,3E,42,42,3E,02,02,02,00
2210 DATA 18,24,42,42,52,24,58,00,3E,42,42,3E,12,22,42,00
2220 DATA 3C,42,02,3C,40,42,3C,00,7C,10,10,10,10,10,10,00
2230 DATA 42,42,42,42,42,42,3C,00,42,42,42,24,24,18,18,00
2240 DATA 42,42,42,5A,5A,66,42,00,42,42,24,18,24,42,42,00
2250 DATA 44,44,44,38,10,10,10,00,7E,40,20,18,04,02,7E,00
2260 DATA 3C,04,04,04,04,04,3C,00,44,44,28,7C,10,7C,10,00
2270 DATA END
```

PC-8001,mkII/8801,mkII (N-BASIC)

英数字＋記号モードのみという点以外はほとんど同じ。ただ、キャラクタの形がよくわからないという人のために f・5 キーに全キャラクタ・デモ機能を入れた。レベル入力してからゲームオーバーまでのあいだなら、いつでもこのキーを押すと、全キャラクタを1つずつデモンストレーションしてくれるのだ。ギブアップは f・1 。

プログラム的にはこれといった技を使っていない。SYMBOL文をマシン語(USR)にしたくらい。A＝USR(ASC(〝0〞))とやるとAに枠のなかの■の個数が入るので、これを使って終了かどうかの判断をしている。ちなみに、USR 1は小文字から大文字に変換してくれるサブルーチン。

これで CAPS LOCK を不要にした。

```
10 CLEAR300,&HCFFF:DEFINTA-Z:DEFFNR=RND(1)*44:GOSUB90:ADD=&HD050:GOSUB2000:WIDTH
40,25:CONSOLE,,0,1:COLOR7,0,0:PRINTCHR$(12):RESTORE100:FORI=0TO9:READA$(I):NEXT:
FORI=1TO4:READQL(I),QT$(I):NEXT:FORI=48TO92:Q$=Q$+CHR$(I):NEXT
20 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD046:LOCATE14,2:PRINT"ﾃｺｽﾞﾙ  ﾊﾟｽﾞﾙ":LINE(14,6)-(25,17
),"■",5,B:LINE(15,7)-(24,16),"",4,BF:LOCATE13,19:PRINT"TIME="
30 LINE(0,20)-(39,24),"",7,BF:LOCATE8,20:PRINT"ﾄﾞﾉ ﾚﾍﾞﾙﾃﾞ ﾔﾙ(1-4)?";:L=VAL(INPUT
$(1)):IFL<1ORL>4THEN30ELSEPRINTQT$(L):LEV=QL(L)
40 FORI=1TO100:R=FNR+1:S=FNR+1:N$=MID$(Q$,R,1):MID$(Q$,R,1)=MID$(Q$,S,1):MID$(Q$
,S,1)=N$:NEXT:N$=MID$(Q$,(FNR*(45-LEV))¥44+1,LEV):FORI=1TOLEV:A=USR(ASC(MID$(N$,
I,1))):FORJ=0TO49:NEXTJ,I:TIME$="00:00:00"
50 T$=TIME$:LOCATE18,19:PRINTT$:I=INP(9):IFI<>255THEN70ELSEI=USR1(ASC(INKEY$+" "
)):IFI<48ORI>92THEN50ELSEA=USR(I):IFA>0THEN50ELSEGOSUB80:T=VAL(LEFT$(T$,2))*3600
+VAL(MID$(T$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(T$,2)):MN=LEV*2-(T¥(2^LEV)):IFMN>8THENMN=8
60 MN=(MN<0)*MN+MN:LOCATE13,22:PRINTA$(MN):LOCATE13,24:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ(Y/N)?";:I
$=INPUT$(1):IFI$="Y"ORI$="y"THEN30ELSEEND
70 LINE(16,8)-(23,15),"",4,BF:IFI=253THENGOSUB80:FORI=1TOLEV:FORJ=0TO1:A=USR(ASC
(MID$(N$,I,1))):FORM=0TO999:NEXTM,J,I:MN=9:GOTO60ELSEFORI=48TO92:FORJ=0TO1:A=USR
(I):FORM=0TO499:NEXTM,J,I:GOTO30
80 FORI=55TO1STEP-1:BEEP1:FORJ=0TOI:NEXT:BEEP0:NEXT:RETURN
90 READD$:FORI=0TO75:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)):NEXT:RETURN:DATA E5
DD2E007ED630210000444F092929290150D00911E2F6DD26087E06080F0E0030020E87F51AA92802
DD2C12F1131310EC23E521680019EBE1DD2520DDE1DD7D772336002BC97ECDC15F77C9
100 DATA ｵﾁｬﾉｺｻｲｻｲ,ﾏｱﾏｱ ﾀﾞﾈ,ｽｺﾞｲ !!,ｽｺﾞｲﾃﾞｽﾈｰ,ｼｭｳｻｲ ﾀﾞ!,ﾃﾝｻｲ ﾀﾞ!,ﾍﾝﾀｲ ﾀﾞﾅ?,ｷﾁｶﾞｲ
 ｶﾓﾈ!,ｶﾐﾎﾄｹ ﾃﾞｽ!,ｻﾞﾝﾈﾝ!,2,ｼｮｷｭｳ,3,ﾁｭｳｷｭｳ,4,ｼﾞｮｳｷｭｳ,6,ﾌﾟﾛ
```

PC-6001,mkII/6601 (16K PAGE1 N60BASIC)

移植に最も苦痛した。やっぱり下位機種への移植は疲れる。ギブアップは RETURN キー。タイムの表示は秒数にした。 CAPS LOCK は不要。

```
10 CLEAR300,&HDFFF:DEFFNR(D)=INT(RND(1)*44):DEFFNT(D)=INT(TIME/1024)
20 GOSUB1000:ADD=&HE060:GOSUB2000:SYM=&HE000:L2U=&HE045:PA=&HE044
30 MG=&HE200:SCREEN2,1,1:CONSOLE,,0:CLS
40 RESTORE500:FORI=0TO9:READA$(I):NEXT:FORI=1TO4:READQL(I),QT$(I):NEXT
45 READE$
50 FORI=0TO44:POKEMG+I,I+48:NEXT:LINE(95,24)-(160,136),6,B
60 LOCATE10,0:PRINT"ﾃｺｽﾞﾙ  ﾊﾟｽﾞﾙ":LOCATE11,12:PRINT"TIME="
70 LINE(0,160)-(256,192),0,BF:LOCATE5,13:PRINT"ﾄﾞﾉ ﾚﾍﾞﾙﾃﾞ ﾔﾙ(1-4)?";
80 I$=INKEY$:IFI$<"1"ORI$>"4"THEN80
90 L=VAL(I$):PRINTQT$(L):LEV=QL(L)
100 FORI=1TO100:R=FNR(0)+1:S=FNR(0)+1:N=PEEK(MG+R)
110 POKEMG+R,PEEK(MG+S):POKEMG+S,N:NEXT
120 N=INT((FNR(0)*(45-LEV))/44)
130 FORI=1TOLEV:POKEPA,PEEK(MG+N+I):EXECSYM:FORJ=0TO49:NEXTJ,I
140 FORI=0TO3:POKE&HFA28+I,0:NEXT
150 T=FNT(0):LOCATE16,12:PRINTT:I$=INKEY$+" ":IFASC(I$)=13THEN300
160 POKEPA,ASC(I$):EXECL2U:I=PEEK(PA):IFI<48ORI>92THEN150
170 POKEPA,I:EXECSYM:IFPEEK(PA)>0THEN150
180 PLAYE$:MN=INT(LEV*2-(T/(2^LEV))):IFMN>8THENMN=8
190 MN=(MN<0)*MN+MN:LOCATE11,14:PRINTA$(MN):LOCATE11,15
200 PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ(Y/N)?";
210 I$=INKEY$:IFI$=""THEN210
220 IFI$="Y"ORI$="y"THEN70
230 END
300 PLAYE$:LINE(96,32)-(152,128),0,BF:FORI=1TOLEV:FORJ=0TO1
310 POKEPA,PEEK(MG+N+I):EXECSYM:FORM=0TO499:NEXTM,J,I:MN=9:GOTO190
500 DATA ｵﾁｬﾉｺｻｲｻｲ,ﾏｱﾏｱ ﾀﾞﾈ,ｽｺﾞｲ !!,ｽｺﾞｲﾃﾞｽﾈｰ,ｼｭｳｻｲﾀﾞ!,ﾃﾝｻｲ ﾀﾞ!
510 DATA ﾍﾝﾀｲ ﾀﾞﾅ?,ｷﾁｶﾞｲ ｶﾓﾈ!,ｶﾐﾎﾄｹ ﾃﾞｽ!,ｻﾞﾝﾈﾝ!
520 DATA 2,ｼｮｷｭｳ,3,ﾁｭｳｷｭｳ,4,ｼﾞｮｳｷｭｳ,6,ﾌﾟﾛ
530 DATA S8T150L15O5CDEFCDEFCCCRFGBAFGBAFFF
1000 RESTORE 1040
1010 FOR I=0 TO 86:READ D$:POKE &HE000+I,VAL("&H"+D$):NEXT
1020 RETURN
1040 DATA 21,44,E0,E5,DD,2E,00,7E,D6,30,21,00,00,44,4F,09,29
1050 DATA 29,29,01,60,E0,09,11,6C,C2,DD,26,08,7E,06,08,0F
1060 DATA 0E,00,30,02,0E,3F,F5,1A,A9,28,02,DD,2C,12,F1,13
1070 DATA 10,ED,23,E5,21,18,00,19,EB,E1,DD,25,20,DE,E1,DD
1080 DATA 7D,77,C9,FF
1090 DATA 3A,44,E0,FE,61,38,06,FE,7B,30,02,D6,20,32,44,E0,C9
```

X1(C,D)

ギブアップは f・1 。また、レベル入力のときに、0を入れると全キャラクタのデモが見られる。

P＄のデータがすっごく長いのは、ゲーム中のランダムノートを出すためにPLAY文中で変数が使えないせい。 CAPS LOCK 要。

```
10 CLEAR&HCFFF:DEFINTA-Z:DEFFNR=RND(1)*44:ADD=&HD100:GOSUB2000:WIDTH40:CONSOLE0,
25,0,39:COLOR7,0:CGEN0:CFLASH0:CLS:RESTORE90:A=&HD000:READD$:FORI=0TO9:READA$(I)
:NEXT:FORI=1TO4:READQL(I),QT$(I):NEXT:FORI=48TO92:Q$=Q$+CHR$(I):NEXT:READE$,P$
20 FORI=0TO86:GOSUB100:NEXT:DEFUSR=&HD000:LOCATE14,2:PRINT"ﾃｺｽﾞﾙ  ﾊﾟｽﾞﾙ":COLOR5:
LINE(14,6)-(25,17),"■",B:COLOR7:LOCATE13,19:PRINT"TIME=":ONKEYGOSUB70:KEYOFF
30 LINE(0,20)-(39,24)," ",BF:LOCATE8,20:PRINT"ﾄﾞﾉ ﾚﾍﾞﾙﾃﾞ ﾔﾙ(1-4)?";:L=-1:WHILEL<
0ORL>4:L=VAL(INPUT$(1)):WEND:IFL=0THEN80ELSEPRINTQT$(L):LEV=QL(L):FORI=1TO100:R=
FNR+1:S=FNR+1:N$=MID$(Q$,R,1):MID$(Q$,R,1)=MID$(Q$,S,1):MID$(Q$,S,1)=N$:NEXT
40 N$=MID$(Q$,(FNR*(45-LEV))¥44+1,LEV):FORI=1TOLEV:A=USR(ASC(MID$(N$,I,1))):FORJ
=0TO499:NEXTJ,I:TIME$="00:00:00":TIME=0:TEMPO2000:A=1:KEYON:WHILEA>0:I=0:WHILEI<
48ORI>92:I=ASC(INKEY$+" "):PLAYMID$(P$,FNR*3+1,3):T$=TIME$:LOCATE18,19:PRINTT$
50 WEND:T=TIME:A=USR(I):WEND:MN=LEV*2-(T¥2^LEV):TEMPO550:PLAYE$:IFMN>8THENMN=8
60 MN=(MN<0)*MN+MN:LOCATE13,22:PRINTA$(MN):LOCATE13,24:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ(Y/N)?";:I
$=INPUT$(1):IFI$="Y"ORI$="y"THEN30ELSEKEYOFF:END
70 KEYOFF:TEMPO550:PLAYE$:LINE(16,8)-(23,15)," ",4,BF:FORI=1TOLEV:FORJ=0TO1:A=US
R(ASC(MID$(N$,I,1))):FORM=0TO999:NEXTM,J,I:MN=9:RETURN60
80 KEYOFF:FORI=48TO92:FORJ=0TO1:A=USR(I):FORM=0TO499:NEXTM,J,I:GOTO30
90 DATA E5DD2E007ED630210000444F092929290100D109015031DD26087E16080F1E0030021E67
F5ED78D620AB2802DD2CC620ED79C578D610473E44ED79C1F1031520DC23E521200009444DE1DD25
20CCE1DD7D772336002BC9,ｵﾁｬﾉｺｻｲｻｲ,ﾏｱﾏｱ ﾀﾞﾈ,ｽｺﾞｲ !!,ｽｺﾞｲﾃﾞｽﾈｰ,ｼｭｳｻｲ ﾀﾞ!,ﾃﾝｻｲ ﾀﾞ!
100 POKEA+I,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)):RETURN:DATA ﾍﾝﾀｲ ﾀﾞﾅ?,ｷﾁｶﾞｲ ｶﾓﾈ!,ｶﾐﾎﾄｹ ﾃﾞ
ｽ!,ｻﾞﾝﾈﾝ!,2,ｼｮｷｭｳ,3,ﾁｭｳｷｭｳ,4,ｼﾞｮｳｷｭｳ,6,ﾌﾟﾛ,O5CDEFCDEFCCCRFGBAFGBAFFF
110 DATA O1AO1BO1CO1DO1EO1FO1GO2AO2BO2CO2DO2EO2FO2GO3AO3BO3CO3DO3EO3FO3GO4AO4BO4
CO4DO4EO4FO4GO5AO5BO5CO5DO5EO5FO5GO6AO6BO6CO6DO6EO6FO6GO7AO7BO7CO7DO7EO7FO7G
```

MSX

(VDPアクセスはちゃんとBIOSを使ってまっせ、ASCIIちゃん！)

ギブアップは RETURN キー。全キャラクタのデモはレベル入力時に0を入力すればいい。USR 1はキー入力バッファのクリア用。 CAPS LOCK 要。

```
10 CLEAR300,&HDFFF:DEFINTA-Z:DEFFNR=RND(1)*44:DEFFNT=INT(TIME/60):GOSUB90:ADD=&H
F100:GOSUB2000:SCREEN0:WIDTH40:COLOR15,0:CLS:RESTORE100:FORI=0TO9:READA$(I):NEXT
:FORI=1TO4:READQL(I),QT$(I):NEXT:FORI=48TO92:Q$=Q$+CHR$(I):NEXT:C$=CHR$(255)
20 READE$,P$:KEYOFF:DEFUSR=&HF000:DEFUSR1=&H156:LOCATE14,2,0:PRINT"ﾃｺｽﾞﾙ  ﾊﾟｽﾞﾙ"
:GOSUB200:J=TIME¥100:FORI=0TOJ:A=RND(1):NEXT:LOCATE13,19:PRINT"TIME="
30 FORI=20TO24:LOCATE0,I:PRINTSPACE$(39);:NEXT:LOCATE8,20:PRINT"ﾄﾞﾉ ﾚﾍﾞﾙﾃﾞ ﾔﾙ(1-
4)?";:L=USR1(0):L=VAL(INPUT$(1)):IFL<0ORL>4THEN30ELSEIFL=0THEN80ELSEPRINTQT$(L):
LEV=QL(L)
40 FORI=1TO100:R=FNR+1:S=FNR+1:N$=MID$(Q$,R,1):MID$(Q$,R,1)=MID$(Q$,S,1):MID$(Q$
,S,1)=N$:NEXT:N$=MID$(Q$,(FNR*(45-LEV))¥44+1,LEV):FORI=1TOLEV:A=USR(ASC(MID$(N$,
I,1))):FORJ=0TO199:NEXTJ,I:TIME=0
50 T=FNT:R=FNR+10:PLAYP$:LOCATE18,19:PRINTUSING"#####";T:I=ASC(INKEY$+" "):IFI=1
3THEN70ELSEIFI<48ORI>92THEN50ELSEIFUSR(I)>0THEN50ELSEPLAYE$:MN=LEV*2-(T¥(2^LEV))
:IFMN>8THENMN=8
60 MN=(MN<0)*MN+MN:LOCATE13,22:PRINTA$(MN):LOCATE13,24:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾙ(Y/N)?";:I
=USR1(0):I$=INPUT$(1):IFI$="Y"ORI$="y"THEN30ELSEEND
70 PLAYE$:GOSUB200:FORI=1TOLEV:FORJ=0TO1:A=USR(ASC(MID$(N$,I,1))):FORM=0TO999:NE
XTM,J,I:MN=9:GOTO60
80 GOSUB200:FORI=48TO92:FORJ=0TO1:A=USR(I):FORM=0TO499:NEXTM,J,I:GOTO30
90 RESTORE90:READD$:FORI=0TO79:POKE&HF000+I,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)):NEXT:RETU
RN:DATA 21F8F7E5DD2E007ED630210000444F092929290100F109EB215001DD26081A06080F0E00
30020EDFF5CD4A00D620A92802DD2CC620CD4D00F12310E513D511200019D1DD2520D7E1DD7D7723
36002BC9
100 DATA ｵﾁｬﾉｺｻｲｻｲ,ﾏｱﾏｱ ﾀﾞﾈ,ｽｺﾞｲ !!,ｽｺﾞｲﾃﾞｽﾈｰ,ｼｭｳｻｲ ﾀﾞ!,ﾃﾝｻｲ ﾀﾞ!,ﾍﾝﾀｲ ﾀﾞﾅ?,ｷﾁｶﾞ
 ｶﾓﾈ!,ｶﾐﾎﾄｹ ﾃﾞｽ!,ｻﾞﾝﾈﾝ!,2,ｼｮｷｭｳ,3,ﾁｭｳｷｭｳ,4,ｼﾞｮｳｷｭｳ,6,ﾌﾟﾛ,T150L16O5CDEFCDEFCCCRFG
BAFGBAFFF,"T255L64N=R;"
200 LOCATE14,6:PRINTSTRING$(12,C$):FORI=7TO16:LOCATE14,I:PRINTC$+SPACE$(10)+C$:N
EXT:LOCATE14,17:PRINTSTRING$(12,C$):RETURN
```

▼見かけはシンプルでも操作はフクザツ……。

遊び方

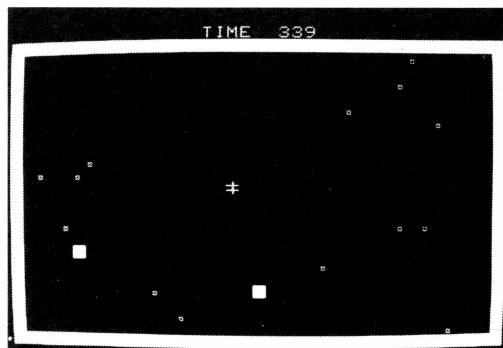
ここはβ(ベータ)星だ、と思ってほしい。キミは鉱石収集ロボットEAT8001(≠)で時間内に鉱石(□)を10個集めるのが仕事だ。10個集めるたびに仕事場は変わり、制限時間は短くなってくるんだけど、なあに誰でもできるカンタンな仕事……。ただし、毒シダ(■)やまわりの壁にあたったらゲームオーバーになるよ。リプレイは[S]キー。

鉱石を1個取るごとに10リル(β星の貨幣単位)、もぐら(O)は1匹50リルのもうけになる。

でもEAT8001の操作がメチャンコ難しい。使うキーはたったの2つ。テンキーの上の[↕](PC-8801は[↑])は、EATが右に動いていれば下方向に、左に動いていれば上方向に動かすキー。もうひとつのスペース・キーはEATを反対方向に動かすキー。フムム、言葉で説明するとわけがわからないだろうけど……、ま、やってみればわかります。

★参考「マイコンBASICマガジン」'84・7、『ALIEN 退治』

忘れもしない7月2日、ポシェットとのはじめての出会い。前まで買っていたベー○ガに比べるとBASICが多くアイデアもいいものばかりでひと目で好きになりました(ちか、もり、せんちゃ、きり、かっわらざきー、ぼくだよーじゃがーだよー)。

泣かせるねえ、K・K・Pの倉方俊輔くん。

EAT EAT

```
1 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z
2 M=1:COLOR5
3 X=19:Y=9:V=19:W=9:A=10:T=550-M*50
4 PRINTCHR$(12):LOCATE15,0:PRINT"TIME"
5 LINE(0,1)-(38,24),"■",3,B:L=1:K=M+1
6 B=15:FORI=1TOB:GOSUB16:COLOR4:LOCATEC,D:PRINT"。":NEXT:FORI=1TOK:GOSUB16:COLOR
3:LOCATEC,D:PRINT"■":NEXT
7 I=INP(8):IFI=253THENW=Y+LELSEV=X+L
8 Z$=INKEY$:IFZ$=" "THENL=L*-1
9 P=PEEK(&HF302+W*120+V*2)
10 IFP=161THENBEEP1:S=S+10:A=A-1:BEEP0:IFA=0THEN14ELSER=RND(1)*9:IFR=1THENGOSUB
16:COLOR5:LOCATEC,D:PRINT"o"
11 IFP=135THEN15ELSET=T-1:LOCATE20,0:COLOR5:PRINTUSING"####";T:IFT=0THEN15
12 IFP=111THENBEEP1:BEEP0:S=S+50
13 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=V:Y=W:LOCATEX,Y:COLOR6:PRINT"≠":GOTO 7
14 BEEP:B=T/2:COLOR5:LOCATE14,8:PRINT"BONUS ":B:S=S+B:LOCATE14,10:PRINT"SCORE="
;S:FORI=1TO9000:NEXT:M=M+1:COLOR5:GOTO3
15 BEEP:LOCATE11,8:PRINT"— GAMEOVER —";SPC(28);"SCORE=":S:WAIT4,8,255:RUN
16 C=RND(1)*37+1:D=RND(1)*22+2:RETURN
```

■変数リスト

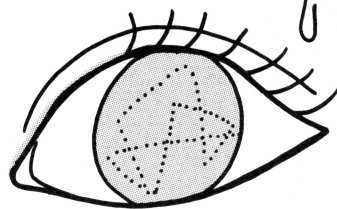
M……面数
X,Y……EATの座標
V,W……EATの座標(PEEK用)
A……鉱石の取った数
T……TIME
K……毒シダの数
B……鉱石の表示される数
S……スコア

■プログラムの説明

1〜3	初期設定
4〜5	画面設定
6	毒シダ・鉱石表示
7〜8	キースキャン
9〜10	もぐら、鉱石はあるか?
11	毒シダにあたったか?
12	もぐらはあるか?
13	EAT表示
14	面クリア処理
15	ゲームオーバー処理
16	乱数ルーチン

■チェックポイント

キー操作が独特でおもしろい。このゲームがむずかしいと思う人は、3行のTの数値を大きくして時間をのばすか、6行の:FOR I=1 TO K〜以下を消去して、毒シダを画面に表示しないようにしてみてください。

★ヨッシャ賞。

遊び方

ゲームは単純なほどおもしろいという声と、いろいろ楽しい仕掛けのあったほうがおもしろいという声と、2通りの意見があるけれど、このゲームは前者の代表というところ。

余分な仕掛けはいっさいなし。登場するキャラクタといえば、写真でご覧のとおり、ただのドット。でも、これだけでエキサイティング・ゲームになっているんだからりっぱなもの。

ゲームがはじまると、画面の左上から右下へ向かって点々々々……と点が落ちてくる。こいつを、テンキーの[2][4][6][8]を使って、上へ移動させたり、左へ移動させたり、またもとの方向にもどしたりしながら、画面の外へ出ないようにひたすらキープするのがゲームの目的だ。

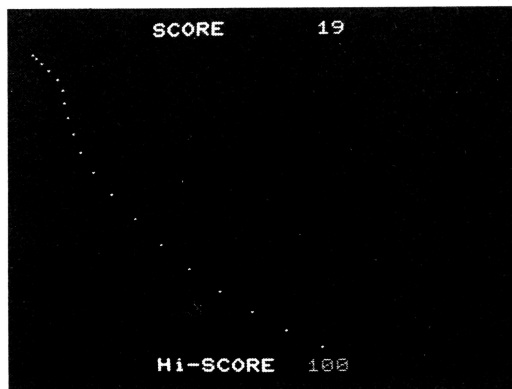
かなりの集中力と精神力が要求される忍耐のゲームだから、気分のピリッとしてないときにやれば、かえって夢中になってスッキリしてくるかも。

作者によれば「20～30回もやっていれば、150～200点くらいはいくと思う」とのこと。最初はとてもできないよなんて思っていても、なれればどんどんうまくなっていくものなのだ。ゲームオーバーになってもスペース・キーでリプレイ。何度でもチャレンジしてみよう。ちなみに、最高点は今のところ446点だそうだよ。

★参考「マイコンBASICマガジン」'84・1、『ショートプログラムの組み方』

▲この点々を自由自在にあやつってくれ!

北海道の16歳、88がなんだ!の梶浦利明くん。

1年前にPC―8001mkIIを手に入れてソフトが少ないので自分で作るようにガンバッテBASICしました。友人は88を買ってソフトで遊んでるけど自分からはプログラムを作らない。88を買わなくてよかった。8001の力を見せてやる!

TEN TEN

```
10 CMD SCREEN 2,0,6:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:WIDTH40,20:HS=100
20 X=20:Y=13:CMD CLS 3:VX=1:S=0:VY=1
30 COLOR2:LOCATE10,20:PRINT "Hi-SCORE"
40 COLOR 7:LOCATE 10,0:PRINT "SCORE"
50 I=INP(0):IFI=191THENVX=VX+2ELSEIFI=239THENVX=VX-3ELSEIFI=251THENVY=VY+2
60 L=INP(1):IFL=254THENVY=VY-2
70 IFX<0ORX>320ORY<0ORY>200THEN120
80 IFHS<STHENHS=S
90 COLOR5:LOCATE20,0:PRINTUSING"###":S:COLOR3:LOCATE20,18:PRINTUSING"###":
100 X=X+VX:Y=Y+VY:VX=VX+1:VY=VY+1
110 CMD PSET(X,Y),3:S=S+1:GOTO 50
120 COLOR4:LOCATE13,9:PRINT"GAME OVER"
130 R$=INKEY$:IFR$=" "THEN20ELSE130
```

■変数リスト
X……TENTENのX座標
Y……TENTENのY座標
VX……X座標の移動用
VY……Y座標の移動用
S……スコア
HS……ハイスコア

■プログラムの説明
10～ 40 初期設定
50～ 90 キースキャン
100～110 TENTENの表示
120～130 ゲームオーバー

■チェックポイント
このゲームは、めちゃんこむずかしい。そこで、簡単にするには、100行～VX=VX+0.1:VY=VY+0.1とすればよく、その他、50、60行のVX、VYの増分を変化させるとおもしろい。
★ヨッシャ賞。

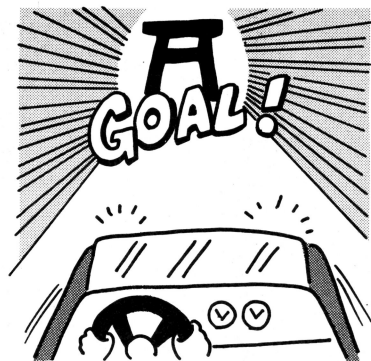
1画面

ポンコツカーで金塊を取りもどせ

RIGHT RIGHT

FOR

PC-8001,mkII/8801,mkII N-BASIC

BY 根津光伸

▼右にしか曲がれないんだからヘンなところに入っちゃうととたんにクラッシュ!

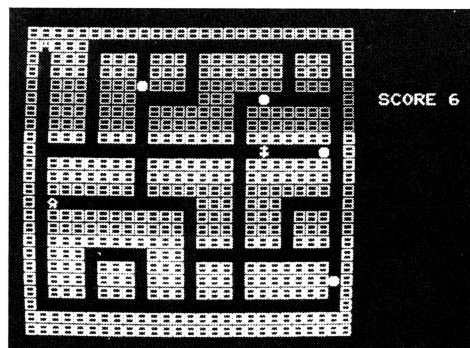
遊び方

このゲームの主人公は、なんと暴力団のおにいさん。ある日、たいへんな失敗をしでかしてしまった。苦労して密輸した金塊を町中にバラまいてしまったのだ。そこで回収を命じられたのだが、あわてて車を電柱にぶつけてしまい、右折しかできなくなってしまったのだ。おまけにパトカーは追ってくるし……。

車は⑥を押せば進行方向に対して右側だけに曲がる。なんとかこのポンコツ車(ホ)を操作して、金塊(●)を全部ひろってほしい。もちろんパトカー(分)につかまるとゲームオーバー。壁にぶつかっても、動けなくなってゲームオーバーだ。リプレイはスペース・キー。

私は今、高校生ですが、中学のころからマイコンをやっていてはじめて今回、自分のプログラムが雑誌に載ることになって、

千葉県の高校2年生、根津光伸くん。

うれしいというか、ほっとしたという感じです。今度はショートかロングを目指してがんばりたいと思っています。

RIGHT RIGHT

```
100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 6,32,0:PRINT CHR$(12);:DEFINT A-Z
200 FOR I=1TO6:LINE(0,I*4-4)-(26,I*4-1),"日",I,BF:NEXT:MC=ASC("ホ"):AC=ASC("分")
210 FOR I=0 TO 5:READA:FOR J=0 TO 5:X=25-J*4+((A AND 2^J)=0)*4:Y=I*4+1
212 LINE (25-J*4,Y)-(X,Y)," ":NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 6:READA:FOR J=0 TO 4
216 X=I*4+1:Y=1+J*4-((A AND2^J)=0)*4:LINE(X,J*4+1)-(X,Y)," ":NEXT:NEXT:V=-3326
225 POKE&HF3AC,AC:POKE&HFD0C,MC:POKE &HF37C,ASC("円"):GC=ASC("●"):KC=ASC("日")
230 G=10+M*2:FOR I=1 TO G:FOR J=-1 TO 0:X=RND(1)*26:Y=RND(1)*22:J=PEEK(V+X*2+Y*1
20)<>32:NEXT:POKE V+X*2+Y*120,GC:NEXT:F=1:LOCATE29,5:PRINT"SCORE";S;
240 DX=-1:DY=0:X=25:Y=21:AX=25:AY=1:EX=0:EY=1:BC=32:M=M+1:IFMMOD3=0THENRESTORE
300 IF INP(0)=191 AND XMOD4=1 AND YMOD4=1 THEN DQ=DY:DY=DX:DX=-DQ
310 NX=X+DX:NY=Y+DY:P=PEEK(V+NX*2+NY*120):BEEP1:BEEP0
320 IFP=KCTHEN POKE V+NX*2+NY*120,240:BEEP:POKE V+NX*2+NY*120,KC:D=D+1:IF D<5 TH
EN POKE V+X*2+Y*120,32:DX=-1:DY=0:X=25:Y=21:GOTO 310 ELSE 500
330 IFP=GC THEN S=S+M:G=G-1:BEEP1:FOR I=1TO100:NEXT:BEEP0:LOCATE34,5:PRINTS;
340 IFP=ASC("円") THEN IF G=0 THEN S=S-(D=0)*10*M:FORI=1TO200:BEEP1:BEEP0:NEXT:LO
CATE10,9:PRINT" GOAL !!! ";:FORI=-1TO0:I=INPUT$(1)<>" ":NEXT:GOTO100 ELSE 500
350 IF P=AC THEN LOCATE 10,5:PRINT "COUGHT !!!";:GOTO 500
360 POKE V+X*2+Y*120,32:X=NX:Y=NY:POKE V+X*2+Y*120,MC
400 IF AXMOD4=1AND AYMOD4=1THEN FORJ=-1TO0:DQ=EY:EY=EX:EX=-DQ:J=RND(1)-.7:NEXT
410 NX=AX+EX:NY=AY+EY:P=PEEK(V+NX*2+NY*120):IF P=KC THEN 400
420 IF P=MC THEN LOCATE 10,5:PRINT "COUGHT !!!";:GOTO 500
430 POKE V+AX*2+AY*120,BC:POKE V+NX*2+NY*120,AC:AX=NX:AY=NY:BC=P:F=1:GOTO 300
500 BEEP:LOCATE 10,9:PRINT"GAME OVER ";:FOR J=-1TO0:J=INPUT$(1)<>" ":NEXT:RUN
600 DATA 32,52,0,6,&H28,0,0,12,8,6,1,22,0,&H2A,8,2,0,&H38,8,2,0,6,0,&H1C,16,2
620 DATA &H28,&H0C,&H2D,&H00,&H18,&H08,&H00,&H10,&H04,&H00,&H1D,&H14,&H10
```

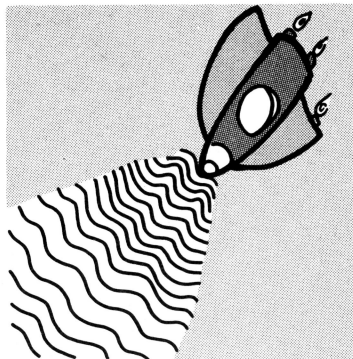
■変数リスト

MC,AC／GC,KC……キャラクタ・コード
S……スコア
G……金塊の数
M……面の数
X,Y……自分の座標
AX,AY……パトカーの座標
EX,EY……パトカーの向き
D……かべにあたった回数
P……移動のとき前にあるキャラクタ
V……RAMアドレス
NX,NY……移動時の前方の座標
DQ……ダミー

■プログラムの説明

100~240 初期設定
300~360 自分の移動
400~430 パトカー移動
500 ゲームオーバー
600~620 画面データ

■チェックポイント

わりとむずかしいゲームですが、簡単にするには、金塊の数を少なくしてみては。230行G=10+M*2の10を適当な数値に変えるといいですね。全部で、3面まであるので、がんばってください。★バッチリ賞。

▼ウェーブ砲というよりも、掃射砲みたいな感覚。

遊び方

これ、ヴィクジィブと読むのだそうです。念のため。

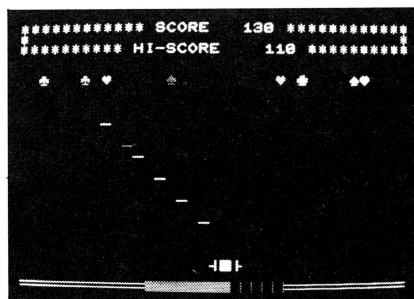
宇宙歴1035年、ガルチャー人の侵略によってデュラン星は絶滅の危機に瀕していた。そこで新たに開発されたピラミスという戦闘機が画面下に登場。

キミはこのピラミスを1 3キーで左右に動かしながら、Zキーでウェーブ砲を発射し、敵機をやっつけてくれ。

敵機の数は画面下のインジケータで表示される。目盛りいっぱいになるまで敵が増えるとゲームオーバーになってしまうぞ。一定時間耐えると1面クリアで1000点のボーナスだ。

リプレイはHOMECLRキー。

年齢不詳の変な公務員、百面相の山本浩さん。

ミサイルをスクロールさせるというアイデアは、以前から持っていたのですが、このアイデアを生かし、どこまでおもしろくできるかがポイントでした。V-X-I-Vは最高の出来とまではいきませんが、スピードはまあまあ、一応遊べると思います。

VIXIV

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE,,0,1:DEFINTA-Z:DIMZ(15):Z=&HF55A
20 F=0:S=0:T=0:M=10:C=236
30 D=0:X=17:F=F+10:T=T+1:M=M-2:C=C-4:FORA=0TO15:Z(A)=0:NEXT
40 CONSOLE0,25:PRINTCHR$(12):LINE(1,0)-(37,2),"*",5,B
50 LINE(1,24)-(37,24),"=",4:LINE(13,24)-(25,24)," |",2
60 LOCATE13,0:COLOR7:PRINTUSING" SCORE  #### ":S:LOCATE11,2
70 PRINTUSING" HI-SCORE   #### ":H:LOCATE15,13:COLOR7:PRINT"SCENE ":T
80 FORW=1TO2000:NEXT:LINE(15,13)-(23,13)," ":CONSOLE6,16
90 FORB=1TO30:FORA=0TO15:A$="":I=INP(0)
100 X=X+(I=247)*(X<33)-(I=253)*(X>1):LOCATEX,22:COLOR6:PRINT" ┤■├ "
110 I$=INKEY$:IFI$="z"THENZ(A)=X+2:A$="-"
120 L=AMODM:IFL=0THENGOSUB160
130 K=(A+1)MOD16:IFPEEK(Z+Z(K)*2)>32THENGOSUB190
140 LOCATEX+2,21:PRINTA$:Z(K)=0:NEXT:NEXT
150 S=S+1000:FORA=1TO20:BEEP1:FORW=1TO100:NEXT:BEEP0:NEXT:GOTO30
160 R=RND(1)*33+3:G$=CHR$(RMOD4+C):IFPEEK(Z+R*2)>32THEND=D-1
170 LOCATER,5:COLORRMOD7+1:PRINTG$:D=D+1:LOCATED+12,24:COLOR2:PRINT"■"
180 IFD=13THEN210ELSERETURN
190 BEEP1:D=D-1:LOCATEZ(K),5:PRINT" ":S=S+F:BEEP0
200 LOCATE21,0:COLOR7:PRINTUSING"####":S:LOCATED+13,24:COLOR2:PRINT" |":RETU
210 FORW=1TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:COLOR3
220 LOCATE7,13:PRINT"[illegible]":IFS>HTHENH=S
230 LOCATE7,14:PRINT"[illegible]":WAIT8,1,255:GOTO20
```

■変数リスト
F……敵機のポイント
S……得点
T……画面数
M……敵機出現度数
C……敵キャラクタ
D……ダメージ度
X……自機とX座標

■プログラムの説明

行	内容
10〜 30	初期設定
40〜 80	画面表示
90	メインループ開始
100	自機表示
110	ウエーブ砲発射
120	敵機表示サブへ
130	ウエーブ砲命中か？
140	スクロール
150	シーンクリア
160〜170	敵機表示
180〜200	敵機撃墜
210〜230	ゲームオーバー

■チェックポイント

けっこう熱中できるゲームですが、ゲームがへたな私は、どうしても2面を突破できません。そこで、このゲームは、画面上に敵機が13機出現すると、ゲームオーバーになるので、180行D=13を、適当な数値に変えてみました。

また、50行〜LINE（13, 24）−(25,24)の13,25をDに入力した数値にあわせて、変えれば、画面下のインジケータも、うまく改造できます。

敵機キャラが、気に入らない人は、20行のCの値をかえてみてください。★ヨッシャ賞。

遊び方

RUNさせると、まず、C.G.が画面に現れる。ん、PC-8001でC.G.……？けったいな。なんて思っていると、これがちゃんとしたパズルなんですね。

イラストの好みはとやかくいわないことにして、その勇気をかおう、と今は亡きクーがいっておりました（といってもクーはまだ生きていて、よそで一生懸命働いています）。プラス、パズルなんだから、拍手！

作者によれば、家庭用テレビで見たほうが多少ぼけて、きれいに見えるんではないか……とのこと。

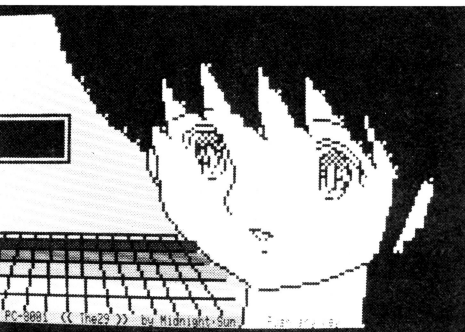
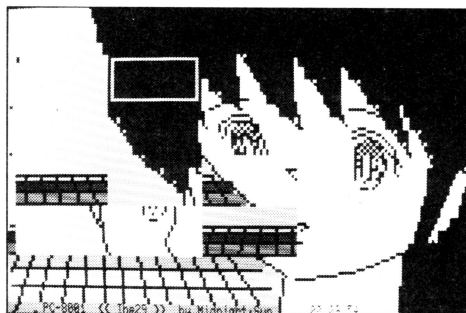
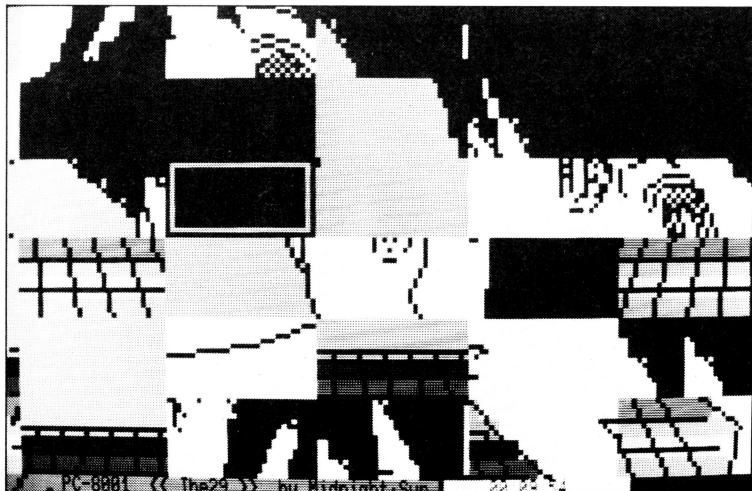
さて、絵が出てきたところで、適当なキーを押すと、黒いマス（要するにブランクです）が勝手に移動してどんどん絵をムチャクチャにしていく。そのランダムワークをじっと見ているだけだと取りかえしがつかなくなるので、適当なところでANYKEYを押すと、絵の崩れるのが止まり、ゲームスタート。

黒いマスを[2][4][6][8]キーで上下左右に動かして、もとのようにならべかえてほしい。黒いマスを上に動かすと、上のコマが黒いマスのあったところに移動するという仕組み。例の15ゲームを思い出してやればいいと思う。

もとの絵を見たかったら[5]のキーを押せば少しのあいだだけ見られるよ。完成したらリターン・キーを押してね。

▲おっおっ、急に顔がくずれてきた！

▲この女の子、キミの好みかな？

最近のテクポリ読んでいるとみんな中高生ばかり。ジャマ森氏、よーこさんでさえ20歳（編集部注・どっかで誤解があるなあ）。

名古屋で大学生やっている尾崎陽一お兄さん。

私は当年21歳。テクポリの低年齢化と自分の高年齢化のおそろしい今日このごろ。今度、PC－6001mkIIを買いました。

▼パズル作成完了。さ、もういちどカワイ子ちゃんにもどしてね。

THE 29

```
10 '  If you want to reverse this
20 '      screen, please push f·1 key.
30 ' ***********************************
40 ' *             << The29 >>          *
50 ' *             Version 7.3          *
60 ' *          N-BASIC / PC-8001       *
70 ' *           by Midnight·Sun        *
80 ' *              May  1984           *
90 ' ***********************************
100 '
110 CLEAR300,&HCEFF:DEFINTA-Z:DIMPT(199),SP(199):X=0:Y=2:KEY1,"out81,32"+CHR$(13
)
120 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR2,0,1:PRINTCHR$(12):OUT81,33
130 RESTORE550:ZZ=&HCF00:DEFUSR0=&HCF00:DEFUSR1=&HCF22
140 READZY$:IFZY$<>"*"THENPOKEZZ,VAL("&H"+ZY$):ZZ=ZZ+1:GOTO140
150 A$=" PC-8001  << The29 >>  by Midnight·Sun":LOCATE4,24:FORZZ=1TOLEN(A$):PRIN
TMID$(A$,ZZ,1);:FORYY=0TO50:NEXTYY,ZZ:RESTORE430:GOSUB400:LOCATE4,24:PRINTA$:
160 RESTORE520:FORXX=26TO156STEP2:READYY:LINE(XX,0)-(XX,YY),PSET:NEXT:RESTORE530
:FORXX=126TO148STEP2:READYY:LINE(XX,YY)-(XX,99),PSET:NEXT:PSET(2,16):PSET(2,17):
PSET(119,0):PSET(149,0):PSET(151,0)
170 LINE(2,32)-(31,47),PSET,BF:LINE(3,33)-(30,46),PRESET,B:PSET(0,32):PSET(0,47)
180 RESTORE560:FORZ=&HF350TO&HFE90STEP120:ZZ=0
190 READXX,YY$:IFYY$="*"THEN200ELSEPOKEZ+ZZ,XX:POKEZ+ZZ+1,VAL("&H"+YY$):ZZ=ZZ+2:
GOTO190
200 NEXT:ZZ=USR1(0):GET@A(1,8)-(15,11),PT:COLOR7
210 LOCATE47,24:PRINT"Push any key";:A$=INPUT$(1):BEEP1:BEEP0:LOCATE47,24:PRINTS
PC(12);:TI=0:GOTO230
220 A=INT(RND(1)*4)*2+2:A$=RIGHT$(STR$(A),1):IFVAL(AL$)+VAL(A$)<>10THENGOSUB260
230 LOCATE47,24:PRINT"Level:";TI;:IFINKEY$=""THEN220ELSELOCATE47,24:PRINTSPC(15)
;
240 GOSUB420:TIME$="00:00:00"
250 LOCATE48,24:PRINTTIME$;:A$=INKEY$:IFA$=""THEN250ELSEBEEP1:BEEP0:GOSUB260:GOT
O250
260 DX=X:DY=Y:IFA$="2"ANDY<5THENDY=Y+1
270 IFA$="4"ANDX>0THENDX=X-1
280 IFA$="6"ANDX<4THENDX=X+1
290 IFA$="8"ANDY>0THENDY=Y-1
300 IFA$="5"THENZZ=USR(0):FORZZ=0TO999:NEXT:ZZ=USR(0)
310 IFA$=CHR$(13)THENGOSUB370:IFOKTHEN390
320 IFDX=XANDDY=YTHENRETURN
330 AL$=A$
340 GET@A(DX*15+1,DY*4)-(DX*15+15,DY*4+3),SP
350 PUT@A(X*15+1,Y*4)-(X*15+15,Y*4+3),SP:PUT@A(DX*15+1,DY*4)-(DX*15+15,DY*4+3),P
T:TI=TI+1
360 X=DX:Y=DY:RETURN
370 OK=-1:RESTORE540:FORSY=0TO5:FORSX=0TO7:READJD:IFPEEK(&HF301+SX*10+SY*600)<>J
DTHENOK=0
380 NEXTSX,SY:RETURN
390 PRESET(2,16,5):PRESET(2,17,5):PRESET(119,0.1):PRESET(149,0,1):PRESET(151,0,1
):LINE(0,32)-(31,47),PRESET,5,BF:LOCATE48,24:PRINTTIME$;:GOSUB420:LOCATE0,0:A$=I
NPUT$(1):RUN
400 READZ1,Z2,Z3,Z4:IFZ1=0THENRETURN
410 LINE(Z1,Z2)-(Z3,Z4),PSET:GOTO400
420 FORZZ=0TO10:FORZX=0TO50:NEXT:BEEP1:FORZX=0TO50:NEXT:BEEP0:NEXT:RETURN
430 DATA55,31,59,45, 59,45,61,60, 61,60,62,63, 62,63,69,72, 69,72,77,79, 77,79,8
8,86, 91,87,111,84, 111,84,129,77, 87.87,85,99, 127,79,125,90, 125,90,126,99, 13
9,73,145,67, 145,67,148,57, 148,57,147,53, 147,53,144,51, 144,51,134,74
440 DATA134,74,129,80, 129,80,136,52, 136,52,123,28, 123,28,128,48, 128,48.104,1
6, 104,16,104,28, 104,28,107,38, 107,38,101,32, 101,32,90,15, 90,15,90,27, 90,27
,93,39, 93,39,81,28, 81,28,72,13, 72.13,74,33, 74,33,65,27, 65,27,60,19
450 DATA60,19,61,29, 61,29,63,39, 63,39,55,31, 57,40,56,43, 56,43,57,50, 57,50,6
0,55, 56,43,42,32, 42,32,33,20, 33,20,25,0, 64,33,68,31, 74,30,76,30, 108,33.111
,33, 111,33,117,35, 73,50,71,45, 71,45,71,41, 71,41,74,37, 74,37,78,38
460 DATA78,38,80,46, 80,46,79,50, 79,38,83,48, 83,48,83,52, 83,52,80,58, 80,58,8
2,63, 74,37,71,37, 71,37,69,39, 69,39,68,42, 110,55,110,49, 110,49,111,44, 111,4
4,114,42, 114,42,118,44, 118,44,120,50, 120,50,118,55, 118,55,116,58
470 DATA109,42,111,41, 111,41,114,42, 118,44,123,49, 123,49,124,54, 75,52,77,52,
 112,58,114,58, 67,40,68,37, 68,37,71,35, 71,35,77,36, 109,40,111,39, 111,39,119
,42, 119,42,123,46, 123,46,125,51, 88,68,95,70, 95,70,93,71, 91,71,88,68
480 DATA92,75,93,75, 73,48,72,46, 72,46,73,45, 73,45,75,48, 75,48,74,44, 74,44,7
5,41, 75,41,76,41, 76,41,78,45, 78,45,77,48, 112,54,112,49, 112,49,114,46, 115,4
7,115,53, 115,53,114,55, 115,55,115,53, 115,53,117,51, 117,51,118,53
490 DATA118,53,117,55, 72,42,75,38, 72,44,77,38, 77,40,77,40, 77,42,78,43, 111,4
5,114,42, 111,47,115,43, 115,45,117,43, 115,47,117,45, 116,48,118,46, 117,49,118
,48, 119,50,120,49, 111,49,111,49, 111,51,111,51, 76,50,76,50, 113,56,113,56
500 DATA56,35,56,42, 60,28,60,37, 72,23,72,32, 90,27,90,37, 104,28,104,35, 124,3
5,124,43, 132,69,132,77, 134,61,134,74, 136,52,136,70, 64,70,0,70, 67,72,0,72, 7
0,75,0,75,73,79,0,79, 80,84,0,84, 83,90,0,90, 5,70,0,85, 10,70,0,99
510 DATA15,70,7,99, 20,70,15,99, 25,70,22,99, 30,70,30,99, 35,70,37,99, 40,70,45
,99, 45,70,52,99, 50,70,60,99, 55,70,67,99, 60,70,75,99, 65,70,82,99, 0,0,0,0
520 DATA1,5,10,15,20,22,25,28,30,33,35,36,38,39,41,31,33,18,20,23,27,28,30,12,14
,18,21,24,28,30,32,34,14,16,19,22,25,28,32,15,17,20,22,25,28,30,33,36,38,28,31,3
5,39,42,48,51,64,60,55,51,52,53,99,99,99,99
530 DATA85,82,82,80,77,75,74,73,71,69,64,58
540 DATA0,0,15,15,15,15,15,15,0,0,15,31,15,15,15,15,0,255,0,0,134,0,8,15,0,0,0,1
12,97,0,0,23,192,0,48,8,33,0,34,15,0,0,0,0,0,0,0,0
550 DATA1,B8,B,11,0,D0,21,0,F3,ED,B0,1,B8,B,11,0,F3,21,0,DD,ED,B0,1,B8,B,11,0,DD
,21,0,D0,ED,B0,C9,1,B8,B,11,0,DD,21,0,F3,ED,B0,C9,*
560 DATA0,B8,14,38,0,*,0,B8,15,38,0,*,0,B8,15,38,0,*,0,B8,16,38,0,*,0,B8,17,38,3
7,F8,39,38,46,F8,47,38,0,*,0,B8,19,38,31,F8,32,38,37,F8,40,38,46,F8,48,38,54,F8,
55,38,0,*,0,B8,20,38,31,F8,33,38,37,F8,41,38,46,F8,50,38,54,F8,57,38,0,*
570 DATA0,B8,21,38,32,F8,35,38,37,F8,42,38,46,F8,51,38,54,F8,58,38,0,*,0,B8,23,3
8,32,F8,44,38,47,F8,52,38,54,F8,60,38,63,F8,64,38,0,*,0,B8,26,38,30,F8,61,38,64,
F8,65,38,0,*,0,B8,28,38,29,F8,37,B8,40,F8,63,38,65,F8,67,38,0,*,0,B8,29,F8
580 DATA57,B8,60,F8,68,38,0,*,0,B8,30,F8,69,38,0,*,0,B8,31,F8,68,38,73,F8,75,38,
0,*,0,B8,31,F8,68,38,72,F8,75,38,0,*,0,B8,32,F8,68,38,71,F8,74,38,0,*,0,B8,33,F8
,67,38,70,F8,74,38,0,*,0,B8,35,F8,67,38,69,F8,72,38,0,*,0,58,37,F8,66,38
590 DATA68,F8,70,38,0,*,0,78,39,F8,65,38,0,*,0,98,42,F8,64,38,0,*,0,B8,45,F8,64,
38,0,*,0,D8,45,F8,64,38,0,*,0,B8,44,F8,64,38,0,*,0,98,5,88,43,98,44,F8,64,38,0,*
600 ' by Y.Ozaki  Nagoya Univ.  May 1984
```

■変数リスト

DX,DY……黒ピースの移動先
X,Y……黒ピースの座標
PT,SP……GET,PUT用
TI……くずした回数

■プログラム説明

110〜140	初期設定
150〜170	作画（ライン）
180〜190	作画（カラー）
200〜210	入力待ち
220〜230	画面をくずす
240〜360	キー入力、ピース移動
370〜380	完成判定
390	END処理
400〜420	ライン用サブルーチン
430〜530	ライン用データ
540	完成判断用データ
550	機械語データ
560〜590	カラー用データ

■チェックポイント

ゲーム中5のキーを押すと、少しの間、完成図が見られますが、この時間を長くしたい人は、300行のFORZZ=0 TO 999の999を大きくすると、見られる時間がのびます。

また、絵に関係のないドットがでますが、これは、同じピースがないようにするためだそうで、絵が完成すると、きれいに消えます。★PC-8001でグラフィックかつパズルなんてすごい。絵はちょっとイマイチだけどサイコー賞。

白熱の宇宙戦争、ビーム発射！

STAR WARS FIGHT

FOR
PC-8001,mkII/8801,mkII N-BASIC

BY ABESHI

遊び方

キミが乗りこむのは、新型A-ウィングファイター。回転や木の葉落としのコニクラシイ技で攻めてくるタイファイター相手に戦いぬいてくれ。

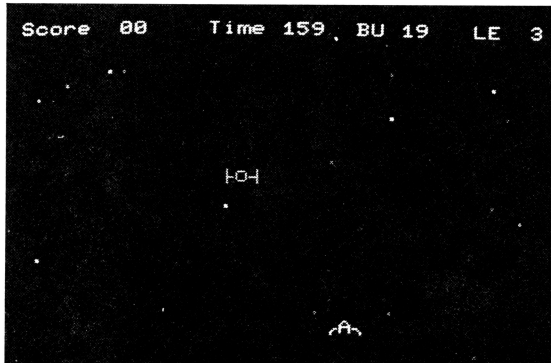
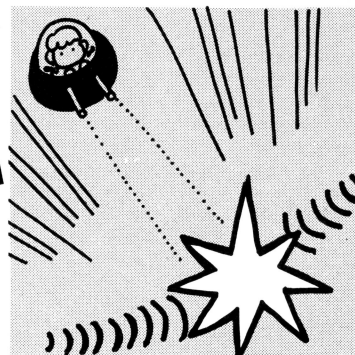
A-ウィングファイター（画面下）の操作は、4 6キーで左右に動き、スペース・キーでミサイル発射だ。

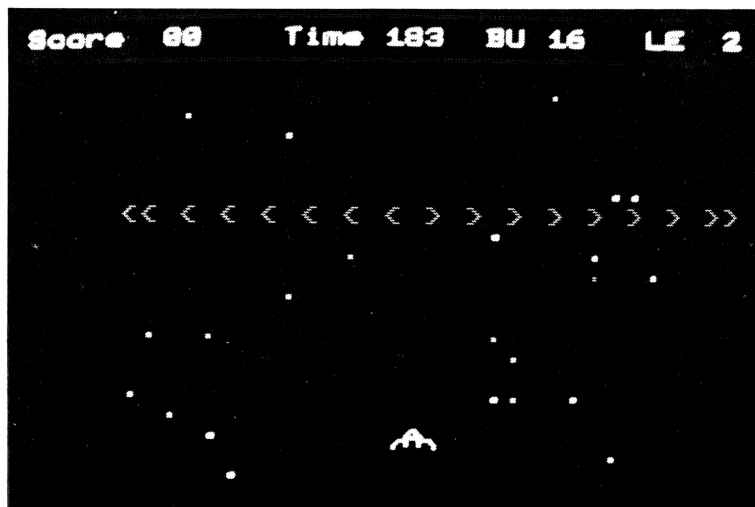
ゲームそのものは、単純なスペース・シューティング・ゲームだけど、時間や弾数などいろいろな制約があるので、一応頭に入れといたほうがいいね。

まず、画面上に表示されるTIME。これは、はじめ200からはじまり、徐々に減っていくんだけど、敵を4機しとめればまた200にもどる。よかったね。ただし、これが0になると自爆して、次からは100ではじまるぞ。

BUは弾数。はじめ20あり、敵を4機しとめるとまた20まで補給される。これも0になると自爆、次からは10ではじまることになる。

LEは残りの自爆機。これが0になると、もちろんゲームオーバーだ。

▼敵の動きはけっこうクセモノ。うまくとらえよう。

おっと、それからときどき指令官用のファイターが飛んでくる。こいつを撃ち落とすと、ボーナス得点だ。

ところで、作者はこのゲームのまえに「ザ・バリア・ファイア」というのを作ったそうだけど、友だちの「動きがイマイチ！」の声に発奮して全面的に作り直したんだそうだ。

▲ピシュウウン。あたり！　この爆発シーンなかなかいいね。

和歌山県星林高校映画部のABESHIくん。

現在、星林高校1年1組5番、映画部所属のABESHIです（これで本名を出さずともわかるだろう。どうせオレは目立ちたがり屋だ！）。マイコン歴は2年、マシン語も勉強していますが、コンパイラでなんとかまからんもんかと思っています。

STAR WARS FIGHT

```
10  DEFINTA-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:PRINTCHR$(12)
20 HE=34:AX=38:COLOR 2
30 FORNT=0TO14:READDR$
40 FORNE=0TOHE:LOCATEAX,7:PRINTDR$;" ":AX=AX-1:BEEP1:BEEP0:NEXTNE
50 AX=38:HE=HE-2:NEXTNT:OUT81,33:BEEP:WIDTH40
60 COLOR 7:LOCATE6,13:PRINT"4 <===> 6  &  Space bar"
70 LOCATE9,18:PRINT"Strike space bar!":IFINP(9)<>191THEN70ELSEPRINTCHR$(12)
80 ' ｶﾞﾒﾝ
90 COLOR 7:PRINT" Score  00    Time      BU 20   LE  3"
100 COLOR1:LINE(1,1)-(160,10),PSET,B
110 FORNE=0TO30:LOCATE INT(RND(1)*35)+2,INT(RND(1)*20)+4
120 COLOR INT(RND(1)*7)+1:PRINT"･":NEXTNE
130 ' ｼｮｷｾｯﾃｲ
140 X=20:AR$="ﾄｺﾄ":XA=20:YA=5:SW=0
150 TI=200:BU=20:LE=3:TF=0
160 ' [ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ]
170 ' ｶｽﾀﾑAｳｲﾝｸﾞﾌｧｲﾀｰ
180 COLOR7:LOCATEX-2,21:PRINT" ｒA､ "
190 COLOR2:LOCATEX,22:PRINT"V"
200 IF TF=0THENCO=5ELSECO=1
210 COLORCO:LOCATEXA-1,YA:PRINTAR$
220 IFYA<>21THEN240:ELSE230
230 IFX=XA OR X-1=XA OR X+1=XA THEN GOSUB720
240 LOCATEX,22:PRINT" "
250 IFINKEY$=" "THEN GOSUB530
260 IFINP(0)=239 AND X>3 THENX=X-1
270 IFINP(0)=191 AND X<36THENX=X+1
280 ' ﾀｲ ﾌｧｲﾀｰ
290 IFSW=0THEN RN=INT(RND(1)*5)
300 IF SW<>0 THEN370
310 IFRN=0THEN RESTORE830
320 IFRN=1THEN RESTORE860
330 IFRN=2THEN RESTORE880
340 IFRN=3THEN RESTORE890
350 IFRN=4THEN RESTORE910
360 SW=1
370 READ RX,RY:BEEP1:BEEP0
380 LOCATEXA-1,YA:PRINT"   "
390 IFRX=99THENGOSUB490
400 IFXA>34THENGOSUB490
410 IFXA<4THENGOSUB490
420 XA=XA+RX:YA=YA+RY
430 COLOR 7:LOCATE26,1:PRINTBU
440 TI=TI-1:LOCATE18,1:PRINTTI
450 IF BU<1THEN GOSUB 710
460 IF TI<1THEN GOSUB 710
470 GOTO 180
480 ' ﾀｲFighterﾉ ｲﾁﾄ Dearth fighter
490 SW=0:RX=0:YA=5:XA=INT(RND(1)*10)+12
500 IF INT(RND(1)*10)=0 THEN AR$="]●[":TF=1 ELSEAR$="ﾄｺﾄ":TF=0
510 RETURN
520 ' ﾋﾞｰﾑ ﾄ Tiefighterﾉﾊﾞｸﾊﾂ
530 COLOR 2:BU=BU-1
540 LINE(X,20)-(X,4),"|"
550 LINE(X,20)-(X,4)," "
560 IF X<>XA THEN RETURN
570 BL=XA:BR=XA:BY=YA
580 BEEP1:LOCATEBL,BY:PRINT"<< ":LOCATEBR,BY:PRINT" >>"
590 IF BL<5 THENBL=5  ELSEBL=BL-2
600 IF BR>34THENBR=34 ELSEBR=BR+2
610 BEEP0
620 IF BL<5 AND BR>33THEN630:ELSE580
630 LINE(2,YA)-(38,YA)," "
640 IF TF=0 THEN 670
650 COLOR7:FOR NE=0TO50:LOCATEXA,YA:PRINT"300":LOCATEXA,YA:PRINT"   "
660 NEXTNE:SR=SR+260
670 GOSUB490
680 SR=SR+40:COLOR7:LOCATE7,1:PRINTSR:BO=BO+1
690 IFBO=4THENBO=0:TI=200:BU=20
700 RETURN
710 ' A-Wing ﾊﾞｸﾊﾂ
720 IFBU<1THENBU=10:MS$="Bullet is no!"
730 IFTI<1THENTI=100:MS$="Time is over "
740 FOR NE=0TO60:BEEP1:LOCATE15,10:BEEP0:PRINTMS$:NEXTNE
750 LOCATE15,10:PRINT"             ":MS$=""
760 FORNE=0TO20:BEEP1:OUT81,33:WIDTH40:BEEP0:NEXTNE
770 COLOR7:LE=LE-1:LOCATE35,1:PRINTLE
780 IF LE<>0THENGOSUB490:RETURN
790 ' Game over sub
800 COLOR 7:LOCATE10,10:PRINT"G a m e  o v e r"
810 LOCATE10,12:PRINT"Strike 「s」 key!":WAIT4,8,255:RUN
820 DATA S,T,A,R, ,W,A,R,S, ,F,I,G,H,T
830 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,-1
840 DATA 1,-1,1,-1,0,-1,0,-1,0,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,-1,0,-1,0,-1,1
850 DATA -1,1,-1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,1,2,1,2,2,2,2,1,2,1,2,1,99,0
860 DATA 1,1,1,1,0,1,0,1,-1,1,-1,1,-1,1,-1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,-1,1,-1,1,-1,1
870 DATA -1,1,99,0
880 DATA 0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,1,-1,1,0,1,0,1,1,99,0
890 DATA 1,2,1,2,1,0,1,0,1,0,0,2,0,1,-1,1,-1,1,-1,1
900 DATA -1,0,-1,0,-1,0,0,2,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,1,0,99,0
910 DATA 0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,0,2,1,2,1,1,1,0,1,0,1,0,1,0,1,-1,1,-2
920 DATA 0,-1,0,-1,0,-2,0,-2,0,-2,0,-2,0,-2,0,-2,99,0
```

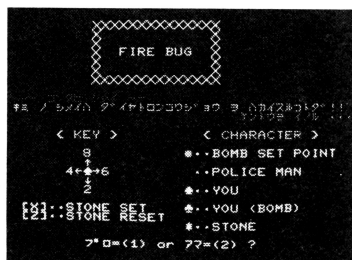
●PC-8001系

■変数リスト
X,Y……自機の座標
XA,YA……敵機の座標
AR$……敵機データ
TI……タイム
TF……敵機の種類の判定
SW……新しい敵の判定
RN……運動パターン決定用
BU……弾数
RX,RY……データリード用
MS$……メッセージ
CO……敵機カラー
SR……スコア
LE……自機の数

■プログラムの説明

10〜120	画面表示
130〜150	初期設定
160〜200	自機プリント
210〜220	敵機にぶつかったか
230〜270	キーサーチ
280〜420	敵機移動
430〜470	弾数、エネルギー判断
480〜510	敵出現位置計算
520〜700	ビームと敵機撃墜
710〜780	自機爆発
790〜810	END処理
820〜920	敵の動きDATA

■チェックポイント
敵の動きもおもしろく、TIME、ビーム残数、というGAME OVERの要素があるので、いいのですが、ハイスコア等の基本的要素が不足しているようです。また、ゲームで自機は、20発のビーム（敵4機爆発で20発補給）しか使えないので、慎重に……。
TIMEを変える場合は、150行TI=200を適当にかえよう。ビーム弾数の場合は、90行および150行のBUの数値をかえればよい。★バッチリ賞。

遊び方

▲プロ・レベルかアマ・レベルか選んでね。もちろん最初は素直に2から。

あたり一帯はダイヤトロン工場。キミの使命は、ダイヤトロン工場を監視するポリスマンから逃げつつ、工場を次々に爆破していくことにある。

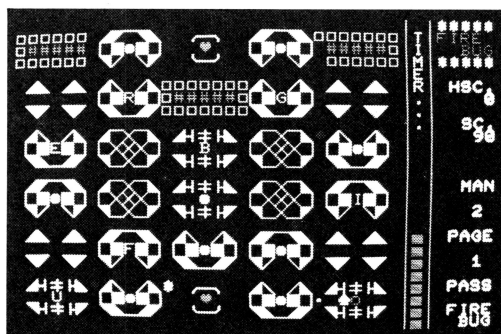
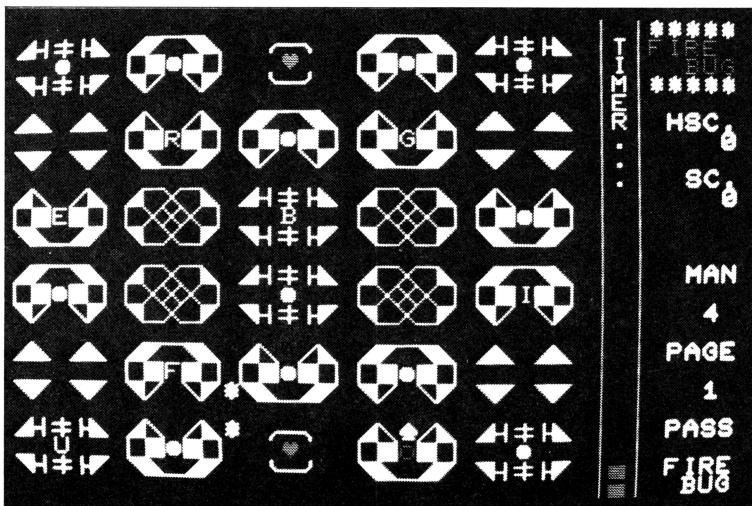
2468キーで上下左右に♤を動かし、まず火つけ場(♥)に向かおう。♥に♤で体当たりすると、♤が♧に変わり、タイマーがカウントをはじめる。このタイマーのマークが全部消えないうちに、工場の真中にある●やアルファベットに体当たりしよう。そこが赤い丸になったら、時限爆弾セット完了だ。爆発に巻きこまれないよう、さっと逃げなくてはいけない。工場のなかにあるアルファベットは、FIREBUGの順にとっていくとボーナスがもらえる仕組みになっている。順番が違ったり、途中で●を爆破したりするとボーナスは無効。

あたりをちょこちょこ動きまわるポリスマンは、キミを見つけると1発ピストルを打ってくる。これを防ぐには、身をかくすか、Xキーで石(＊)をセットして、弾をはねかえしてしまえばいい。この石はポリスマンの進行をくいとめる働きがあり、無制限にバラまけるのでおおいに活用しよう。石がジャマになったらZキーでリセットもできる。手順が大切な思考型リアルタイムだ。

★参考「テクノポリス」'83・8、『ASTEROID WARSゲーム』

▲画面右下に注目。今、爆弾をセットしたところだ。

▼パスワードを完成させたいけど、これはなかなか難しいのよね。

受験間近い愛媛県のPC-HITODAMAくん。

まいど！　またまた登場（テクポリ5回目）のPC-HITODAMAです。高校生活も終わりに近づき最後の大仕事が残っているので、このFIRE BUGが高校生活最後の作品かも。必勝法はとことん石を利用してポリスの弾を防いで逃げることです。

FIRE BUG

```
10 ' [[FIRE BUG]]  1984年 6月 16日
20 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:LOCATE10,12:PRINT "チョット マッチ !!":GOSUB1530
30 '---------- ショキ セッテイ ----------
40 DEFINT A-Z:DIM D(11),DC(11,31):GOSUB 1310:HS=0
50 DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD193:DEFUSR2=&HD1DA:DEFUSR3=&HD1DF
60 DEFUSR4=&HD1E4:DEFUSR5=&HD1E9:DEFUSR6=&HD1B8
70 COLOR6,&H20,0:PRINT CHR$(12);
80 SC=0:YB=9:BOM=0:MAN=&HE8:MNO=6:LVK=1:PAGE=1
90 FOR I=3 TO 11:BEEP1:COLOR6:LOCATEI,3:PRINT" FIRE";:BEEP0:BEEP1
100 COLOR6:LOCATE28-I,3:PRINT"BUG ";:BEEP0:NEXT
110 FOR J=0 TO 2:FORI=0TO1:BEEP1:LINE(10-I,1-I)-(21+I,5+I)," ",B:BEEP0:NEXT
120 FORI=0TO1:BEEP1:LINE(10-I,1-I)-(21+I,5+I),"×",RND(1)*7+1,B:BEEP0:NEXT:NEXT
130 FORI=0TO3000:NEXT:FORI=0TO15:COLOR2:LOCATE1,8:PRINTLEFT$("-- ゴクヒ シレイ --",I)
;:BEEP1:FORJ=0TO99:NEXT:BEEP0:NEXT
140 FORI=0TO1500:NEXT:COLOR4:FORI=0TO37:LOCATE0,9:PRINTLEFT$("キミ ノ シメイハ ダイヤトロンコ
ウジョウ ヲ ハカイスルコトダ!!",I);:BEEP1:BEEP0:FORJ=0TO150:NEXT:NEXT
150 FORI=0TO1000:NEXT:COLOR3:FORI=0TO13:LOCATE25,10:PRINTLEFT$("ケントウヲ イノル ・・・",I
);:BEEP1:FORJ=0TO99:NEXT:BEEP0:NEXT
160 COLOR5:LOCATE5,12:PRINT "< KEY >";
170 COLOR6:LOCATE8,14:PRINT"8";:LOCATE8,18:PRINT"2":LOCATE6,16:PRINT"4 ♠ 6";
180 POKE&HFA1A,&H1E:POKE&HFB0A,&H1F:POKE&HFA90,&H1D:POKE&HFA94,&H1C
190 COLOR7:LOCATE1,20:PRINT "[X]・・STONE SET";
200 LOCATE1,21:PRINT "[Z]・・STONE RESET";
210 COLOR5:LOCATE21,12:PRINT "< CHARACTER >";
220 COLOR4:LOCATE19,14:PRINT "●";:COLOR7:PRINT "・・BOMB SET POINT";
230 COLOR1:LOCATE19,16:PRINT "◆";:COLOR7:PRINT "・・POLICE MAN";
240 COLOR6:LOCATE19,18:PRINT "♠";:COLOR7:PRINT "・・YOU";
250 COLOR6:LOCATE19,20:PRINT "♣";:COLOR7:PRINT "・・YOU (BOMB)";
260 COLOR7:LOCATE19,22:PRINT"*・・STONE";:LOCATE8,24:PRINT"プロ=(1) or アマ=(2) ?";
270 A$=INKEY$:IFA$="" THEN 270
280 A=VAL(A$):IF A>2 ' ' A<1 THEN 270
290 LOCATE 27,24:PRIN  A;:LEVEL=A:AA=USR5(0)
300 COLOR5,&H20,0:PRINT CHR$(12);
310 MX=14:XM=MX:MY=12:YM=MY:HOUSE=0:WCK=1:FOR I=&HE000 TO &HE0A0:POKE I,0:NEXT
320 POKE&HE000,MX+1:POKE&HE001,MY+1:POKE&HE002,D(LVK):POKE&HE004,0:GOSUB1450
330 '---------- ガメン サクセイ ----------
340 I=0:FOR Y=1 TO 21 STEP4:FOR X=0 TO 25 STEP6
350 I=I+1:IF DC(LVK,I)>6 THEN A=FIX(DC(LVK,I)/10):M$=MID$("FIREBUG",DC(LVK,I)-A*
10,1):GOTO370
360 M$="●":A=DC(LVK,I)
370 ON A GOSUB 390,410,430,450,470,480
380 NEXT:NEXT:GOTO 500
390 COLOR5:LOCATE X,Y:PRINT "◢▔◣";:LOCATE X,Y+1:PRINT "|■ ■|";
400 LOCATE X,Y+2:PRINT "◥╱ ╲◤";:COLOR4:LOCATEX+2,Y+1:PRINT M$;:RETURN
410 COLOR5:LOCATE X,Y:PRINT "◢╲ ╱◣";:LOCATE X,Y+1:PRINT "|■ ■|";
420 LOCATE X,Y+2:PRINT "◥▁◤";:COLOR4:LOCATEX+2,Y+1:PRINT M$;:RETURN
430 COLOR5:LOCATE X,Y:PRINT "◢H‡H◣";
440 LOCATE X,Y+2:PRINT "◥H‡H◤";:COLOR4:LOCATEX+2,Y+1:PRINT M$;:RETURN
450 COLOR4:LOCATE X,Y:PRINT "◢┌×┐◣";:LOCATE X,Y+1:PRINT "|×××|";
460 LOCATE X,Y+2:PRINT "◥└×┘◤";:RETURN
470 COLOR4:LOCATE X,Y:PRINT "▲ ▲";:LOCATE X,Y+2:PRINT "▼ ▼";:RETURN
480 COLOR6:LOCATE X,Y:PRINT " ╭─╮ ";:LOCATE X,Y+1:PRINT "     ";
490 LOCATE X,Y+2:PRINT " ╰─╯ ";:COLOR2:LOCATE X+2,Y+1:PRINT "♥";:RETURN
500 LINE(30,0)-(30,24),"|",3:LINE(32,0)-(32,24),"|",3:LINE(31,9)-(31,24),"■",2
510 FORI=1TO8:COLOR5:LOCATE31,I:PRINT MID$("TIMER...",I,1);:NEXT
520 COLOR2:LOCATE33, 1:PRINT "FIRE";:LOCATE35, 2:PRINT "BUG";
530 COLOR6:LOCATE33,0:PRINT "*****";:LOCATE33,3:PRINT "*****";
540 COLOR7:LOCATE34,21:PRINT "PASS";
550 COLOR6:LOCATE34,23:PRINT "FIRE";:LOCATE35,24:PRINT "BUG";
560 GOSUB 1260
570 '========== GAME START ==========
580 '--------- MAN MOVE ets.---------
590 A=INP(0):B=INP(1)
600 IF INP(5)<>254 THEN SW=0
610 IF A=191 THEN IF MX<29 THEN MX=MX+1:GOTO 660
620 IF A=239 THEN IF MX>0  THEN MX=MX-1:GOTO 660
630 IF A=251 THEN IF MY<24 THEN MY=MY+1:GOTO 660
640 IF B=254 THEN IF MY>0  THEN MY=MY-1:GOTO 660
650 GOTO 740
660 P=PEEK(&HF302+MX*2+MY*120)
670 IF P=&HEC THEN GOTO 1220
680 IF MAN=&HEB THEN IF P<&H56 THEN IF P>&H41 THEN GOTO 890
690 IF P=&HE9 THEN IF BOM=0 THEN BEEP1:MAN=&HEB:BOM=1:BEEP0
700 IF P=&HA5 OR P=&HEA THEN LOCATE XM,YM:PRINT" ";:GOSUB1160:IF MNO<=0 THEN820E
LSE 950
```

リスト次ページに続く

```
710 IF P=&H2A THEN IF INP(5)=251 THEN COLOR4:LOCATE MX,MY:PRINT "+"::AA=USR3(0):
LOCATE MX,MY:PRINT " ";
720 IF P<>&H20 THEN MX=XM:MY=YM
730 LOCATE XM,YM:PRINT " ";
740 IF SW<>1 THEN IF INP(5)=254 THEN SW=1:SX=MX+(A=191)-(A=191)*(MX<=0)-(A=239):
SY=MY+(A=251)-(A=251)*(MY<=0)-(B=254):IF PEEK(&HF302+SX*2+SY*120)=&H20 THEN LOCA
TESX,SY:COLOR7:PRINT "*"::AA=USR4(0)
750 COLOR6:LOCATEMX,MY:PRINTCHR$(MAN)::XM=MX:YM=MY:POKE&HE000,MX+1:POKE&HE001,MY
+1
760 IF BOM<>0 THEN IF TIME$<>T$ THEN GOTO 980
770 IF INP(5)<>254 THEN SW=0
780 '-- POLICE MOVE (ﾏｼﾝｺﾞ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ)--
790 TM=TM-1:IFTM<=0THENTM=LEVEL:AA=USR0(0):IFPEEK(&HE004)=1THEN GOSUB1160:IF MNO
<=0 THEN GOTO 820 ELSE GOTO950
800 GOTO 590
810 '---------- GAME IS OVER ----------
820 PRINT CHR$(12)::COLOR4:LOCATE2,5:PRINT "*******  GAME OVER  *******";
830 IF SC>HS THEN HS=SC
840 COLOR5:LOCATE 8,10:PRINT "YOU SCORE=";SC
850 COLOR6:LOCATE 8,12:PRINT "TOP SCORE=";HS
860 COLOR7:LOCATE 3,15:PRINT "PLAY AGAIN (HIT RETURN KEY!!)";
870 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 870 ELSE 70
880 '--- ﾊﾟｽ ﾜｰﾄﾞ ﾁｪｯｸ ---
890 BEEP:FORI=1TO7:IF P=ASC(MID$("FIREBUG",I,1)) THEN IF WCK=I THEN GOTO 910
900 NEXT:GOTO 1240
910 COLOR7:LOCATE33+((WCK>4)*-1+4*(WCK>4))+WCK,23+(-1*(WCK>4)):PRINT "-";
920 WCK=WCK+1:IF WCK>7 THEN OUT81,33:AA=USR5(0):OUT81,32:FOR I=1 TO 20:SC=SC+30:
AA=USR4(0):GOSUB 1260:NEXT
930 GOTO 1240
940 '---------- ALL RESET ----------
950 GOSUB1260:AA=USR1(0):POKE&HE004,0:FOR I=&HE005 TO &HE0A0:POKEI,0:NEXT
960 GOSUB1450:GOTO 590
970 '---------- TIMER MOVE ----------
980 FOR I=1 TO BOM:BEEP1:LOCATE 31,YB:PRINT " "::YB=YB+1:T$=TIME$:BEEP0
990 IF YB=>25 THEN GOTO 1000 ELSE NEXT:GOTO 790
1000 IF BOM=2  THEN GOTO 1030
1010 IF BOM<>1 THEN GOTO 790
1020 GOSUB1160:IFMNO=0THEN GOTO 820 ELSE GOTO950
1030 FOR I=0 TO 2:LINE(BX+I+1,BY+I)-(BX-I-1,BY-I),"×",RND(1)*7+1,B
1040 FOR K=0 TO 30:BEEP1:BEEP0:NEXT
1050 IF PEEK(&HF302+MX*2+MY*120)=&HF0 THEN GOSUB 1160:P=1
1060 AA=USR6(0):NEXT:FOR I=2 TO 0 STEP-1
1070 FOR J=0 TO 8:NEXT:LINE(BX+I+1,BY+I)-(BX-I-1,BY-I)," ",5,B:NEXT
1080 LINE(BX+2,BY)-(BX-2,BY),"#",2:LINE(BX+3,BY+1)-(BX-3,BY-1),"□",3,B
1090 HOUSE=HOUSE+1:SC=SC+30:GOSUB1260:BOM=0:YB=9:MAN=&HE8:LINE(31,9)-(31,24),"■"
,2:IF MNO=0 THEN GOTO 820
1100 '---------- PAGE 1UP ----------
1110 IF HOUSE<>20 THEN IF P=1 THEN P=0:GOTO 950 ELSE GOTO 790
1120 LVK=LVK+1:PAGE=PAGE+1:AA=USR5(0)
1130 IF LVK=11 THEN LVK=1:FORI=1TO4:OUT81,33:AA=USR3(0):AA=USR2(0):OUT81,32:AA=U
SR4(0):NEXT
1140 PRINT CHR$(12);:J=0:FORI=1TO MNO*10:J=J+10:COLORRND(1)*6+1:LOCATE13,12:PRIN
T"BONUS =";J:AA=USR4(0):NEXT:SC=SC+J:FORI=1TO1000:NEXT:MNO=MNO+2:GOTO 300
1150 '---------- MAN DEAD ----------
1160 FOR I=1 TO 10:COLOR3:LOCATE MX,MY:PRINT "×"::AA=USR3(0):FORJ=1 TO 40:NEXT
1170 COLOR2:LOCATE MX,MY:PRINT "+"::AA=USR2(0):FOR J=1TO30:NEXT:NEXT
1180 LOCATE MX,MY:PRINT " "::MNO=MNO-1:MX=14:MY=12:XM=14:YM=12
1190 MAN=&HE8:IF BOM<>2 THEN BOM=0:YB=9:LINE(31,9)-(31,24),"■",2
1200 RETURN
1210 '---------- BOMB SET ----------
1220 IF MAN<>&HEB THEN MX=XM:MY=YM:GOTO 730
1230 IF WCK>1 THEN WCK=0
1240 BEEP1:MAN=&HE8:COLOR2:LOCATE MX,MY:PRINT "○"::BEEP0
1250 BOM=2:BX=MX:BY=MY:MX=XM:MY=YM:GOTO 730
1260 COLOR7:LOCATE34,5:PRINT "HSC."::LOCATE33,6:PRINTUSING"#####":HS
1270 LOCATE35,8:PRINT "SC."::LOCATE33,9:PRINTUSING"#####";SC
1280 LOCATE35,13:PRINT "MAN";:LOCATE35,15:PRINTUSING"##";MNO
1290 LOCATE34,17:PRINT "PAGE";:LOCATE35,19:PRINTUSING"##":PAGE:RETURN
1300 '--- ｶﾞﾒﾝｾｯﾃｲ DATA ---
1310 RESTORE 1330:FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 30:READ A:DC(I,J)=A:NEXT:NEXT
1320 RESTORE 1430:FOR I=1 TO 10:READ A:D(I)=A:NEXT:RETURN
1330 DATA 3,1,6,1,3,5,23,1,27,5,24,4,35,4,2,1,4,3,4,12,5,11,2,1,5,36,2,6,2,3
1340 DATA 1,1,5,1,1,25,4,16,4,27,4,1,6,1,4,3,4,3,4,3,11,22,5,23,14,2,2,6,2,2
1350 DATA 4,21,5,23,6,1,1,2,1,1,1,3,5,35,4,6,36,4,3,5,2,2,1,27.2,4,12,1,14,6
1360 DATA 1,1,6,1,1,11,1,16,1,12,1,5.5,5,1,6,5.5,5,2,23,2,2,2,24,2,25,5,27,6
1370 DATA 4,35,2,3,4,6,2,32,2,6,2,5.2,5,2,11,1,5,17,14,1,16,3,1,1,4,3.6,33,4
```

次号プログラムポシェット第5号は、ますますおもしろくなって12月5日発売！ お楽しみに！

```
1380 DATA 15,1,26,1,17,2,3,5,3,2,11,1,6,1,13,2,4,5,4,2,4,22,4,24,4,6,3,1,3,6
1390 DATA 21,3,25,3,22,1,6,1,6,1,4,1,5,1,4,4,2,5,2,4,2,6,26,6,2,13,3,17,3,14
1400 DATA 4,3,6,3,4,25,4,21,4,27,3,1,32,1,3,3,2.33,2,3,1,4,14,4,16,4,3,6,3,4
1410 DATA 1,1,1,1,1,11,12,4,13,14,4,4,4,4,4,6,1,4,1,6,1,1,4,1,1,1,15,16,17,1
1420 DATA 6,1,5,1,14,2,4,2,6,2,5,3,32,3,37,11,3,3,3,4,1,6,25,5,23,26,1,5,1,6
1430 DATA 4,5,7,8,9,10,12,8,6,12
1440 '---------- POLICE ﾉ ｲﾁ OR ﾌﾗｸﾞ SET ----------
1450 RESTORE 1480:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 5
1460 READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE &HE005+J+I*12,D:NEXT:NEXT
1470 FOR I=0 TO 11:POKE &HE010+I*12,0:NEXT:RETURN
1480 DATA 06,01,06,01,00,01,18,18,18,18,00,FF,1E,09,1E,09,FF,00
1490 DATA 1E,11,1E,11,FF,00,0C,18,0C,18,00,FF,1E,01,1E,01,00,01
1500 DATA 01,0D,01,0D,01,00,01,05,01,05,01,00,01,15,01,15,01,00
1510 DATA 12,01,12,01,00,01,1E,01,1E,01,FF,00,1E,19,1E,19,FF,00
1520 '--- POLICE MOVE PRG.(ﾏｼﾝｺﾞ) ---
1530 RESTORE1540:FORI=&HD000TO&HD285:READD$:D=VAL("&H"+D$):POKEI,D:NEXT:RETURN
1540 DATA DD,21,05,E0,3A,02,E0,32,03,E0,DD,7E,0B,FE,00,28,06,3D,DD,77,0B,18,26
1550 DATA CD,A3,D0,3E,00,BC,28,61,BD,28,5E,3E,1F,BC,28,59,3E,1A,BD,28,54,CD,F3
1560 DATA 03,7E,FE,EB,28,69,FE,E8,28,65,FE,20,C4,89,D0,DD,66,02,DD,6E,03,CD,F3
1570 DATA 03,36,20,DD,66,00,DD,6E,01,3E,EA,32,FF,DF,3E,28,CD,86,D1,DD,66,00,DD
1580 DATA 6E,01,DD,74,02,DD,75,03,18,52,CD,16,D1,3A,04,E0,FE,01,C8,11,0C,00,DD
1590 DATA 19,3A,03,E0,3D,32,03,E0,FE,00,C8,18,8A,CD,89,D0,CD,A3,D0,C3,3D,D0,DD
1600 DATA 7E,04,ED,44,DD,77,04,DD,7E,05,ED,44,DD,77,05,CD,28,D2,C9,3E,01,32,04
1610 DATA E0,C9,DD,7E,04,DD,86,00,DD,77,00,67,DD,7E,05,DD,86,01,DD,77,01,6F,C9
1620 DATA DD,7E,08,FE,00,20,A7,DD,66,00,DD,6E,01,DD,74,06,DD,75,07,3A,00,E0,DD
1630 DATA BE,00,28,29,3A,01,E0,DD,BE,01,C2,66,D0,DD,36,0A,00,3A,00,E0,DD,BE,00
1640 DATA 30,06,DD,36,09,FF,18,04,DD,36,09,01,DD,36,08,01,CD,27,D1,C3,69,D0,DD
1650 DATA 36,09,00,3A,01,E0,DD,BE,01,28,95,38,06,DD,36,0A,01,18,E2,DD,36,0A,FF
1660 DATA 18,DC,DD,7E,08,FE,00,C8,DD,66,06,DD,6E,07,CD,F3,03,36,20,DD,7E,09,DD
1670 DATA 86,06,DD,77,06,67,DD,7E,0A,DD,86,07,DD,77,07,6F,3E,00,BC,28,37,BD,28
1680 DATA 34,3E,1F,BC,28,2F,3E,1A,BD,28,2A,CD,F3,03,7E,FE,E8,28,1D,FE,EB,28,19
1690 DATA FE,2A,28,1F,FE,20,20,16,3E,A5,32,FF,DF,DD,66,06,DD,6E,07,3E,E8,CD,86
1700 DATA D1,C9,3E,01,32,04,E0,DD,36,08,00,C9,36,20,21,80,D2,CD,F0,D1,18,F1,E5
1710 DATA CD,F8,04,E1,CD,F3,03,3A,FF,DF,77,C9,21,01,01,06,20,C5,06,19,E5,CD,F3
1720 DATA 03,7E,FE,EA,CC,B5,D1,FE,A5,CC,B5,D1,E1,2C,10,ED,C1,2E,01,24,10,E4,C9
1730 DATA 36,20,C9,3A,02,E0,47,DD,21,05,E0,DD,66,02,DD,6E,03,CD,F3,03,7E,FE,F0
1740 DATA 20,04,DD,36,0B,1E,11,0C,00,DD,19,10,E7,C9,21,28,D2,18,0D,21,34,D2,18
1750 DATA 08,21,40,D2,18,03,21,44,D2,CD,F0,D1,C9,5E,E5,CD,FD,D1,E1,23,7E,FE,00
1760 DATA C8,18,F3,AF,0E,40,BB,28,16,06,20,57,21,00,01,ED,41,CD,1D,D2,ED,79,CD
1770 DATA 1D,D2,B7,ED,52,30,F1,C9,1C,47,18,E8,D5,16,06,15,20,FD,1D,20,F8,D1,C9
1780 DATA 10,05,20,05,30,05,40,05,50,05,00,00,90,05,A0,0A,90,05,B0,10,C0,10,00
1790 DATA 00,01,FF,00,00,10,30,20,30,30,30,40,30,50,30,60,30,70,30,80,30,90,30
1800 DATA A0,30,B0,30,C0,30,D0,30,E0,30,F0,30,E0,30,D0,30,C0,30,B0,30,A0,30,90
1810 DATA 30,80,30,70,30,60,30,50,30,40,30,30,30,20,30,10,30,00,00,FF,05,50,05
1820 DATA 00,00
```

■変数リスト

D()……10面分のゲームレベル
DC(,)……10面分の工場、ブロックの位置データ
HS……ハイスコア
SC……スコア
YB……タイマーカウンタ用Y座標
BOM……爆弾セットのフラグ
MAN……MANのキャラクタ
MNO……MANの数
LVK……現在のゲームレベル
PAGE……面数
MX, MY……MANの座標
XM, YM……MANの旧座標
HOUSE……爆発した工場の数
WCK……パスワード用カウンタ
LEVEL,TM……プロ、アマのフラグ
SW……Xキーがはなされたかのフラグ

■プログラムの説明

20～ 80 初期設定
90～260 デモ表示
270～320 ゲームレベル設定
330～560 工場・ブロック・スコア等の表示
570～650 キー入力
660～680 爆弾セットポイントか?
690 火つけ場か?
700 ポリスマン、弾にあたったか?
710 石を消す
720 何かにあたったか?
730 MANを消す
740 石を表示
750 MAN表示・MANのXY座標をマシン語サブルーチンに送る
760 爆弾セットがされているか?
770 Xキーがはなされたか?
780～800 ポリスマン移動
810～870 ゲームオーバー処理
880～930 パスワードをチェック
940～960 画面クリア
970～1010 タイマーをカウントする
1020～1090 工場爆発処理
1100～1140 1面クリア処理
1150～1200 MANが死んだときの処理
1210～1250 爆弾セット
1260～1290 スコア等の表示
1300～1430 画面設定用データ
1440～1510 位置データ
1520～1830 ポリスマン、各サブルーチンプログラムの読み込み(マシン語プログラム)

■チェックポイント

設定面数は、全部で10面だそうです。1面クリアごとに、MANが2人プラスされますが、10面クリアするのは、なかなか至難の技。ゲームの必勝法としては、各面ごとに爆破する手順や逃げ道を考えて、確実に、パスワードを取っていくことです。

MANの数を増やすには80行MNO=6のかわりに、入れたい人数を入力してください。また、画面をかえたい場合には、画面設定データが1330行～1420行に入っているので、そのデータ中の2ケタのデータ(10の位が工場パターンナンバー, 1の位がパスワードナンバーでFIREBUGに1～7で対応)を、適当に、かえてみてください。面数を増やすには1130行と画面設定データ、ポリスレベル(1440行)を変更。ただし、ブロックと火つけ場がつねに10個であるようにすること。★バッチリ賞。

サラ金とおまわりさんにご注意！

TAKE

FOR PC-8001mkII N80BASIC

BY 14M131C

遊び方

ううっ、地獄のサラ金ゲームじゃ。

ふとしたことからサラ金に手を出してしまったキミは、あれよあれよというまにぼう大な借金を作ってしまった。そんなとき、道のあちこちにお札が落ちているのを見つけたのだ。サラ金に手を出すなんてよくないことだが、落ちているお金をネコババするのはもっとわるい。とは知りつつもこれで借金をかえそうとキミは必死にお札をひろいはじめる。ところがあの角からはおまわりさんが、その角からはサラ金のおっさんが……キミの運命やいかに。

2468で上下左右に移動して、お金をひろい集めよう。お金は全部ひろえば、ちょうど借金の金額と同じで、晴れてサラ金のおっさんと会って、お金が返せるのだ。お金を返したら１面クリア。

ただし、お金を全部ひろいきれないうちにサラ金のおっさんにつかまると、お金がかえせずにゲームオーバーだ。

おまわりさんに見つかっても（Y座標があっただけで見つかったことになる)、ゲームオーバー。TIMEが０になったときもゲームオーバーだ。TIMEは表示されていないけれど、終わり近くになるとBeep音が鳴るので注意。

ときどき立てられているSTOPの看板は通行禁止。でも、サラ金のおっさんはそれも乗りこえて追ってくるぞ。

★参考「マイコンBASICマガジン」'84・8、『COMMUNICATION』

▲右からはポリス、下からはサラ金。絶体絶命！

◀行きどまりまで追いこまれ、とうとうサラ金につかまった！

兵庫県の作文大嫌い少年、14M131Cくん。

自己紹介といっても書くことありませんねえ。今、高2ですけど、そろそろ勉強もせなあきませんし、つくるなら今だ！と思い立ちあがったのでした。ちゃんちゃん♪でもスランプで……。今作っているテニスゲームは気に入ってるんだけど。

TAKE

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE 0,25,0,1
20 CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3
30 DEFINT A-Z:O=5
40 DIM MO%(20),TE%(40),GI%(40),OM%(40),IE%(40),ST%(40)
50 GOTO 310
60 X=32:Y=16:TX=272:TY=160:OX=272:M=0:TI=100
70 '■■■■■■■■ ﾃｲｸ ｸﾝ ■■■■■■■■
80 I0=INP(0):I1=INP(1):IF I0<>255 AND I1<>255 THEN 170
90 X1=((I0=191)*(STATUSPOINT(X+17,Y+6)<>1)-(I0=239)*(STATUSPOINT(X-15,Y+6)<>1))*
16
100 Y1=((I0=251)*(STATUSPOINT(X+1,Y+22)<>1)-(I1=254)*(STATUSPOINT(X+1,Y-9)<>1))*
16
110 CMD LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF
120 X=X+X1:Y=Y+Y1:IF STATUSPOINT(X,Y+8)=3 THEN FOR I=1 TO 20:BEEPIMOD2:NEXT I:M=
M+1:CMD LINE(X,Y+8)-(X+15,Y+15),0,BF:F=1:SC=SC+100
130 CMD PUT@(X,Y),GI%
140 IF F=1 THEN IF X=OX THEN WIDTH 40:FOR I=16 TO Y-16 STEP 16:CMD PUT@(X,I),OM%
:FOR P=1 TO 50:BEEP PMOD2:NEXT P:CMD LINE(X,I)-(X+15,I+15),0,BF:NEXT I:CMD PUT@(
X,I-16),OM%:LOCATE6,10:COLOR5:PRINT "ｵｶﾈ ｦ ﾋﾗｯﾀﾗ ｺｳﾊﾞﾝﾆ ﾄﾄﾞｹﾖｳ!":GOTO 770
150 F=0
160 '■■■■■■■■ ｻﾗｷﾝ ﾉ ｵｯｻﾝ ■■■■■■■■
170 IF RND(1)*10<O THEN 240
180 X2=((X>TX)*(STATUSPOINT(TX+20,TY+3)<>1)-(X<TX)*(STATUSPOINT(TX-12,TY+3)<>1))
*16
190 Y2=0:IF X2=0 THEN Y2=((Y>TY)*(STATUSPOINT(TX+4,TY+19)<>1)-(Y<TY)*(STATUSPOIN
T(TX+4,TY-13)<>1))*16
200 IF STATUSPOINT(TX+X2+1,TY+Y2+15)=2 THEN X2=2*X2:Y2=2*Y2
210 CMD LINE(TX,TY)-(TX+15,TY+15),0,BF:IF PO=1 THEN CMD PUT@(TX,TY+8),MO%:PO=0
220 IF STATUSPOINT(TX+X2,TY+Y2+8)=3 THEN PO=1:CMD LINE(TX+X2,TY+Y2+8)-(TX+X2+15,
TY+Y2+15),0,BF
230 TX=TX+X2:TY=TY+Y2:CMD PUT@(TX,TY),TE%
240 IF X=TX AND Y=TY THEN IF M<10 THEN 740 ELSE 820
250 '■■■■■■■■ ｵﾏﾜﾘ ■■■■■■■■
260 X3=(INT(RND(1)*3-1))*16:IF STATUSPOINT(OX+X3+1,22)=1 THEN X3=-X3
270 CMD LINE(OX,16)-(OX+15,31),0,BF:OX=OX+X3:CMD PUT@(OX,16),OM%
280 TI=TI-1:IF TI<=0 THEN BEEP:BEEP:WIDTH 40:LOCATE 10,10:COLOR5:PRINT "ｷｹﾞﾝ ｶﾞ
ｷﾚﾀ!!":GOTO 770
290 IF TI<20 THEN BEEP 1:BEEP 0
300 GOTO 80
310 '■■■■■■■■ ｼｮｷ ■■■■■■■■
320 OUT 81,0
330 FOR I=0 TO 17:READ MO%(I):NEXT
340 FOR I=0 TO 33:READ TE%(I):NEXT
350 FOR I=0 TO 33:READ GI%(I):NEXT
360 FOR I=0 TO 33:READ OM%(I):NEXT
370 FOR I=0 TO 33:READ IE%(I):NEXT
380 FOR I=0 TO 33:READ ST%(I):NEXT
390 COLOR 2
400 PRINT "■■■■■ ■■■■ ■ ■■■■■■■■ ■■■■■■ ■■■■ ■■■■■■"
410 PRINT "  ■■■ ■ ■■ ■ ■  ■      ■  ■ ■ ■ ■ ■■    ■"
420 PRINT "  ■   ■■■■■■■■■■■■■■■ ■■ ■ ■■■■■■    ■"
430 PRINT "  ■   ■■   ■■■  ■■■   ■■ ■ ■■   ■■■   ■"
440 PRINT "  ■   ■■   ■■■  ■■■■■■ ■■ ■ ■■   ■■■   ■"
450 LINE(0,12)-(38,12),"=",1:LINE(0,13)-(38,13),"-",1:LINE(0,15)-(38,15),"-",1
460 LINE(0,18)-(38,18),"-",1:LINE(0,24)-(38,24),"-",1
470 WIDTH 40
480 COLOR 4:LOCATE 10,9:PRINT "HIT ANY KEY TO START !"
490 IFINKEY$=""THEN 490
500 SC=0
510 CMD CLS3:OUT 81,0
520 FOR Y=0 TO 176 STEP176:FOR X=16 TO 288 STEP 16
530 CMD PUT@(X,Y),IE%:NEXT X,Y
540 FOR X=16 TO 288 STEP272:FOR Y=16 TO 160 STEP 16
550 CMD PUT@(X,Y),IE%:NEXT Y,X
560 FOR I=48 TO 240 STEP48:FOR P=32 TO 128 STEP 48
570 FOR X=I TO I+16 STEP 16:FOR Y=P TO P+16 STEP 16
580 CMD PUT@(X,Y),IE%:NEXT Y,X,P,I
590 FOR I=1 TO 10
600 MX(I)=INT(RND(1)*4)*48+80:MY(I)=INT(RND(1)*8)*16+40
610 FOR P=0 TO I-1:IF MX(P)=MX(I) AND MY(P)=MY(I) THEN 600 ELSE NEXT P
620 CMD PUT@(MX(I),MY(I)),MO%:NEXT I
630 FOR I=1 TO 3
640 SX=INT(RND(1)*4)*48+80:SY=INT(RND(1)*8)*16+40
650 FOR P=1 TO 10:IF MX(P)=SX AND MY(P)=SY THEN 640 ELSE NEXT P
660 CMD PUT@(SX,SY-8),ST%:NEXT I
670 GOTO 60
680 DATA 32,8,-1,-1,-1,-1,1011,771,13299,13107,13299,13107,1011,771,-1,-1,-1,-1
690 DATA 32,16,16128,252,-256,255,-16384,3,-15616,195,-256,255,-19158,-22434,-16
470,-21762,-20566,-21766,-21846,-21846,-21854,-30038,-21774,-28758,-21774,-28758
,22001,20309,21761,16469,21505,16405,21525,21525
700 DATA 32,16,5376,84,21760,85,21765,20565,-3328,207,-256,255,32513,16637,21765
,20565,21525,21589,21780,5205,21756,16213,21964,13141,-22016,170,-22014,-32598,-
22518,-24534,-24566,-24566,-3841,-241
710 DATA 32,16,21921,16469,22176,149,21921,16469,-96,255,-3168,207,-96,255,16368
,252,22005,20565,21781,21525,21760,5461,21760,3861,21760,-12459,768,-16192,21760
,85,21504,21,-22486,-22486
720 DATA 32,16,256,64,1280,80,5376,84,21760,85,21761,16469,22277,20693,24341,217
49,32533,21757,-235,21759,-233,-11009,3103,-3009,3087,28725,3087,28725,-241,2892
1,-241,28917,-241,28917
730 DATA 32,16,0,0,0,0,0,0,-1,-1,-1,-1,-1,-1,22487,22359,-8225,30583,-8233,22391
,-8201,32631,-8233,32599,-1,-1,-1,-1,32,2048,32,2048,32,2048
740 '■■■■■■■■ CLUSH ■■■■■■■■
750 FOR I=1 TO 4:FOR P=3 TO 2 STEP -1:FOR Q=1 TO 50:BEEP QMODP:NEXTQ,P,I
760 WIDTH40:COLOR5:LOCATE 10,10:PRINT "ｶﾈ ｶｴｻﾝｶｲ ｺﾉ ｶﾞｷ!"
770 FOR I=1 TO 3000:NEXT I
780 CMD CLS 3
790 LOCATE 10,7:COLOR 4:PRINT "[[ GAME OVER ]]":LOCATE 8,11:COLOR 2:PRINT "ｱﾅﾀﾊ
ｶﾘﾀ ｶﾈｦ ｶｴｾﾅｶｯﾀ｡"
800 COLOR7:LOCATE12,15:PRINT "SCORE ";SC:LOCATE 10,18:COLOR 1:PRINT "REPLAY...AN
Y KEY"
810 IF INKEY$=""THEN 810 ELSE 500
820 WIDTH 40:FOR I=1 TO 30:BEEP IMOD3:NEXT:LOCATE 8,10:COLOR5:PRINT "ﾏｲﾄﾞ ｱﾘｶﾞﾄｳ
ｺﾞｻﾞｲﾏｽ!":FOR I=0 TO TI*10 STEP 5:COLOR4:LOCATE15,15:PRINT "BONUS ";I:BEEP 1:BE
EP 0:NEXT I:SC=SC+TI*10
830 O=O-1:IF O=0 THEN O=1
840 GOTO 510
```

●PC-8001系

■変数リスト

MO%()……お金のキャラクタのGETデータ
TE%()……サラ金屋のキャラクタのGETデータ
GI%()……自分のキャラクタのGETデータ
OM%()……おまわりさんのキャラクタのGETデータ
IE%()……家のキャラクタのGETデータ
ST%( )……看板のキャラクタのGETデータ
SC……スコア
X,Y……自分の座標
TX,TY……サラ金屋の座標
OX……おまわりさんのX座標
TI……タイム
X1,Y1……自分の進む方向
X2,Y2……サラ金屋の進む方向
F……お金をとったか
O……サラ金屋のスピード
PO……サラ金屋の下にお金があるとき
M……お金の数
MX()……お金のX座標
MY()……お金のY座標
SX,SY……看板の座標

■プログラム説明

10～ 60　初期設定
70～130　自分の移動
140～150　おまわりさんに見つかったか?
160～240　サラ金屋移動
250～270　おまわりさん移動
280～300　タイム処理
310～380　キャラクタデータ読み込み
390～490　タイトル
500～670　ステージ
680～730　キャラクタデータ
740～810　END処理
820～840　面クリア

■チェックポイント

キャラクタとゲームの設定がなかなか。サラ金のおっさんを、うまく引きつけながら、金を取っていくのがポイントです。時間を長くしたい場合は、60行TI=100をかえてください。★バッチリ賞。

▼ゾッとするようなスピードで追っかけてくる@。ワープを利用して逃げろ！

遊び方

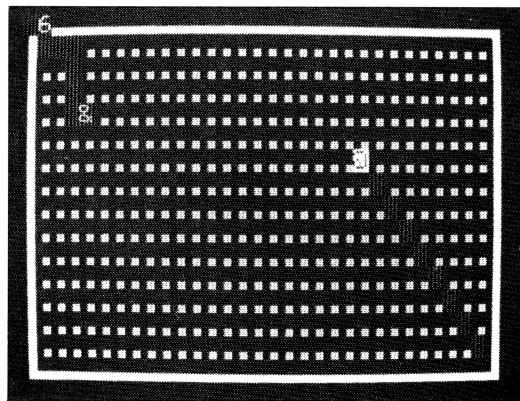
天高く馬肥ゆる秋なんていうと思っただろう、なんてのもむかしよくあった書き出しだけど、ま、要するにひたすらドットを食べる、14行の超ミニサイズプログラム。

キミが操作するキャラクタは“&”。モンスター(@)から逃げてドットをどんどん食べていこう。使うキーは、カーソル・キーのみ。

かんたんそうだけど、これがなかなか難しい。結構スピードがあるし、なんといっても、敵のアットマークが異様にすばしこくて、すぐつかまっちゃうのだ。

そこで、必殺技のワープが用意されているのだ。&だけ、上下左右の壁を超えると反対側に出現するってわけ。さて、キミは1面全部クリアできるかな？

神奈川県の平和な少年、GAME OVERくん。

PC―6001mkIIを相手に1年ちょっと。富士見中1年の平和な少年です。しかし最近のプログラムはこってるねェ。とてもボクはついていけませんよ。逆アセンブルしてもチンプンカンプン。現在、「魔神語」を勉強中です。

むしゃむしゃ

```
1 SCREEN2:CONSOLE,,Ø,Ø:COLOR12:C
LS:COLOR1:X=1:Y(1)=-1:X(7)=-1
2 Y(5)=1:X(3)=1:A=30:B=14:U=A:V=
B:LINE(5,1Ø)-(255,191),2,B:Y=1
3 LOCATEX,Y:PRINT" ":T=STICK(Ø)
4 X=X+X(T):Y=Y+Y(T):R=(SCREEN(X,
Y)=O):X=X-(X=Ø)*U+(X=31)*U
5 Y=Y-(Y=Ø)*V+(Y=15)*V:LOCATEX,Y
:PRINT"&"CHR$(R+8):S=S-R
7 LOCATEA,B:PRINT" ":A=A+SGN(X-A
):B=B+SGN(Y-B):LOCATEA,B:O=193
8 IFX=AANDY=BTHENCLS:PRINTS:END
9 COLOR4:PRINT"@":COLOR1:PRINTCH
R$(11)S:PLAY"L64DEC":GOTO3 M.S
```

■変数リスト
X,Y……自分の座標
X( ),Y( )……移動方向
A,B……敵の座標
U,V……ワープに利用
T……カーソルキーの値
R……エサを食べたか（食べた＝1）
S……スコア

■プログラムの説明
1～2　初期設定
3～5　自分の移動
7　敵の移動
8　GAME OVER判定
9　敵表示、スコア表示、音

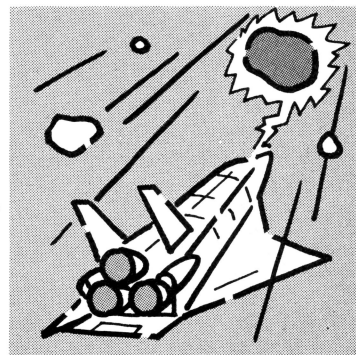
■チェックポイント
6001は、32×16字しか納まらないので、ゲームを作るのはかなり大変だ。このゲームでは、あと2行分の余裕がある。O行にI=1,9行を10行にして、9行にIF S=270*I THEN I=I+1:GOTO 1とすれば、270点ごとに面クリア。★ヨッシャ賞

キミをジェット音で包んで冒険宇宙にご招待！

スペース・メテオ・クラッシュ

FOR PC-6001,mkII/6601 16K PAGE2 N60BASIC

BY すもものモモ

遊び方

木星調査団が謎の異星人に攻撃を受けた。キミは4機のスペースシップをあやつって、手強い敵と戦うのだ。

キミのスペースシップの操作法は、カーソル・キーの⇦⇨で左右移動、スペース・キーでビーム発射だ。ビームは連射ができないので、慎重に使ったほうがいい。

敵の攻撃は3段階に分かれている。

1. 大型ミサイル

この攻撃は単調だから、慎重に戦っていればクリアするのはかんたん。迫力ある効果音がバックに流れているけど、敵はチョロイ。

2. アステロイド

これは手強いぞ。左右にブルブルと揺れながら攻めてくる隕石群はよけるだけでもたいへんだ。効果的にビームで隕石を破壊しながら道をあけないとクリアは難しいのだ。

3. 赤い流星

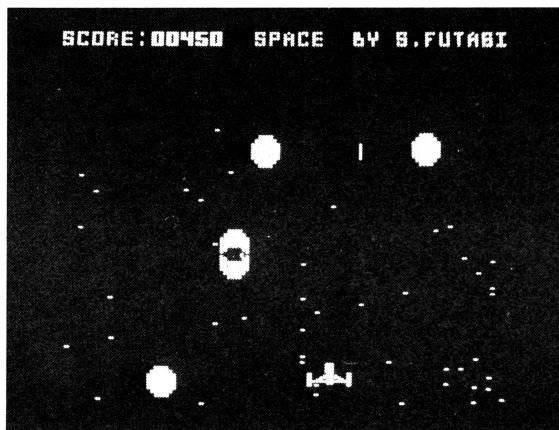
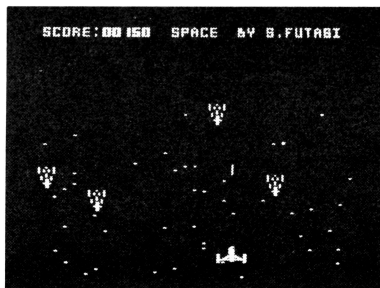
これはビームで破壊することすらできない。ただただ、カーソル・キーでよけながら進むのみ。

この3段階の攻撃を繰り返しながら敵の数は増えていく。高得点への道はなかなかキビシイぞ。

注意 リスト1を打ちこんだら必ずまずSAVEすること（RUNさせるとプログラムが壊れる）。そしていったんRUNさせてから、リスト2を打ちこもう。

石川県は金沢在住の中3、すもものモモくん。

ハローフレンズ！ ぼく、白鳥のすもものモモです。金沢市のK池に住んでいます。現在、PC－6001よりPC－8801mkIIにこっています。8801のマシン語の勉強もようやく終わったので、これからも新しい作品をどんどん作りまーす。

▼この面はわりあいラク。せいぜい敵をやっつけよう。

▲隕石は手強いぞ。攻撃よりも防御第1。

■変数リスト

LIST 1

N……エラー行番号

B,L……チェックサム

LIST 2

M……面数

N……パターン

A……自機数

P……USR命令用

■プログラムの説明

LIST 1

10～ 80 マシン語DATA読み込み

90～960 マシン語DATA

LIST2

10～ 40 初期設定

50～ 70 画面作成・音

80～100 メインルーチン

110～140 やられたときの処理

150～190 ゲームオーバー

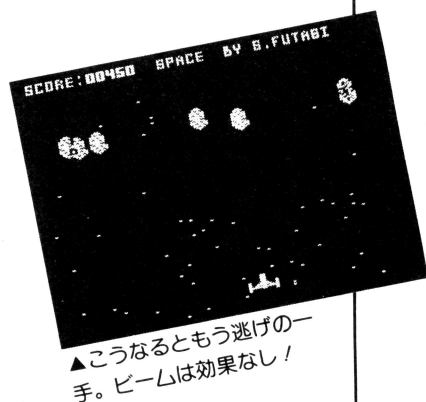
■チェックポイント

マシン語使用プログラム、なので動きはいいですね。ただしミサイルが連発できないので、特に2面はクリアが難しい。また、ハイスコア表示くらいはほしい。自分の数は、LIST2の20行のAの値だから、すぐに終わってしまう人は、ここの値を増やしましょう。★バッチリ賞。

次号プログラムポシェット第5号は、ますますおもしろくなって12月5日発売！ お楽しみに！

スペースメテオ・クラッシュ リスト1

```
10 PRINT"かなり おまちくた゛さい"
20 N=100:FORI=&HF000TO&HF56FSTEP16
30 L=0:READA$,B:FORT=0TO15
40 M$=MID$(A$,T*2+1,2):P=VAL("&H"+M$):L=L+P:IFL>255THENL=L-256
50 POKEI+T,P:NEXT:IFB<>LTHENPRINT"?SN Error in ";N:END
60 N=N+10:NEXT
70 FORI=&HE400TO&HE40B:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
80 EXEC&HE400:PRINT"LOAD !":NEW
90 DATAC5D5E51A3C4721A1D01107001910FDEB,215
100 DATAE1CD1BD023D113C110E6C9E506071A77,163
110 DATA13C501200009C110F5E1C9D9ED5F4F3A,32
120 DATA28FA814F0707813CD9C91181D02100E2,196
130 DATA0620CD00D03AFDDAFE0A382AD60A32FD,77
140 DATADA3AFCDA3C32FCDAFE0A381AAF32FCDA,63
150 DATA3AFBDA3C32FBDAFE0A380BAF32FBDA3A,141
160 DATAFADA3C32FADA11FADA2106E20604C300,209
170 DATAD00A0B0C0D0E1800000000001E1E191A,147
180 DATA1B1C1D1E1E0F101E0A1711121314151 6,99
190 DATA1E0000000000000000FCCCCCCCCCCCFC0C,30
200 DATA0C0C0C0C0CFCCC0CFCC0C0FCFCCC0C,104
210 DATA300CCCFCCCCCCCFC0C0C0CFCC0C0FC0C,12
220 DATACCFCC0C0C0FCCCCCFCFC0C0C0C0C0C,220
230 DATAFCCCCC30CCCCFCFCCCCCFC0C0C0CA888,60
240 DATA80A80888A8A88880808088A8A8888888,128
250 DATA8888A8A08888A0888888A88080A88080,240
260 DATAA8A0A0A0A88888A8888888A8202020A8,48
270 DATA8080A080808088888888888888A8A82020,224
280 DATA20202020208888A8888888A88880A888,208
290 DATA88A8A820202020 20A8000000000002020,96
300 DATA2020000000202054444054044454 5444,224
310 DATA4454404040104444544444445444404 0,40
320 DATA4044545440405440405400000000000 0,212
330 DATA00CD2BD06F26E3C335D33A06DA47DD21,106
340 DATA01DBC5CD81D1DD7500DD7401DD23DD23,100
350 DATAC110EFC9CD2BD0E60F4FCD2BD0E60781,203
360 DATA0EE381FEFA30ED67CD2BD06FC97E0E0C,134
370 DATAA977C90632DD2107DACDA4D1DD7500DD,113
380 DATA7401CDBDD1DD23DD2310EE210FF72200,23
390 DATADA116BD3CD17D3AF3202DA32FEDACD81,245
400 DATA397D3200DBFE012008118FD3CD8AD118,157
410 DATA12FE0220081 1AFD3CD8AD1180611CFD3,198
420 DATACD8AD1CD61102A00DACB6FC4E1D2CB67,77
430 DATAC4EDD2CB7FC4FBD2E52A00DA116BD3CD,99
440 DATA17D3060C111E007EA7C44FD3237EA7C4,66
450 DATA4FD3237EA7C44FD31910ECE1116BD3CD,98
460 DATA17D32200DA0632DD2107DADD6E00DD66,139
470 DATA01CDBDD1112000197CFEFACCA4D1CDBD,229
480 DATAD1DD7500DD7401DD23DD2310DE3E0AD3,126
490 DATAA0AFD3A1DD2101DB3A00DBFE012005CD,163
500 DATAEFD3180CFE022005CD59D41803CD20D5,226
510 DATA3A02DAA7282F2A03DACDC5D2110001B7,72
520 DATAED527CFEE33808220 3DACDC5D21816AF,28
530 DATA3202DA1810E511200006087E0E10A977,22
540 DATA1910F8E1C93E0A060010FE3D20F9C313,83
550 DATAD2F52B7DE61FFE1F2802F1C9F1F5237D,251
560 DATAE61FFE1E2802F1C9F118E6F53A02DAA7,166
570 DATA2013E511FF00B7ED522203DACDC5D2E1,98
580 DATA3EFF3202DAF1C9E5060C4E1AA9772313,186
590 DATA4E1AA97723134E1AA97713C5011E0009,70
600 DATAC110E7E1C9E5D506104E1AA97723134E,62
```

▲こうなるともう逃げの一手。ビームは効果なし！

```
610 DATA1AA97713C5011F0009C110EDD1E1C9FE,114
620 DATA0CC8E1E1212000C39B393E06D3A03E1F,130
630 DATAD3A13E0AD3A03E0FD3A1C9003C00003C,49
640 DATA00003C00003C00003C00C01403C05503,163
650 DATAC15543C51453D55557C01403C0000382,34
660 DATA08800888888888800802000200222020,158
670 DATA20232003000300 0FC00300030003000A,75
680 DATAA00AA02AA82AB8AABAAAAEAAAEAAAEAA,20
690 DATAAEAAAAAAAAAAAA2AA82AA80AA00AA001,163
700 DATA40055004401554151411541544155405,151
710 DATA4011541545145505510514015000403A,162
720 DATA06DA47C5DD6E00DD6601118FD3CD35D3,195
730 DATAE506103E10111F00BE282D23BE282919,215
740 DATA10F6E1118000197CFEF82814118FD3CD,127
750 DATA35D3DD7500DD7401DD23DD23C110C4C9,10
760 DATA118FD3CD81D118EA3AFDDA3C32FDDACD,183
770 DATA45D0E1CD5AD33A05DA3C3205DAFE0F20,131
780 DATADFE1E1210000C39B39CD2BD0FE80D2B0,33
790 DATAD43A06DA47C5DD6E00DD660111AFD3CD,233
800 DATA35D3E50610111F003E10BE282D23BE28,157
810 DATA291910F6E1113F00197CFEF8281411AF,0
820 DATAD3CD35D3DD7500DD7401DD23DD23C110,29
830 DATAC4C911AFD3CD81D118EAE1CDFFD418F2,204
840 DATA3A06DA47C5DD6E00DD660111AFD3CD35,74
850 DATAD3E5111F003E100610BE282D23BE2829,145
860 DATA1910F6E1114100197CFEF8281411AFD3,172
870 DATACD35D3DD7500DD7401DD23DD23C110C4,14
880 DATAC911AFD3CD81D118EAE1CDFFD418F23A,66
890 DATAFDDA3C3C32FDDACD45D0CD5AD33A05DA,77
900 DATA3C3205DAFE0FC0E1E1E1210000C39B39,117
910 DATA3A06DA47C5DD6E00DD660111CFD3CD35,106
920 DATAD3110001197CFEF8281D11CFD3CD35D3,61
930 DATADD7500DD7401DD23DD23C110D73AFEDA,94
940 DATA3C280C32FEDAC911CFD3CD81D118E1E1,239
950 DATA210000C39B3900000000000000000000,184
960 DATA21,00,F0,11,00,D0,01,70,06,ed,b0,c9
```

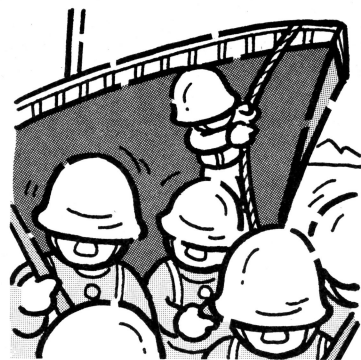
スペースメテオ・クラッシュ リスト2

```
10 CLEAR 50,&HD000:POKE&HFAEB,&HC3:POKE&HFAEC,&HD1
20 M=1:N=1:A=3:CONSOLE,,,0
30 FOR I=&HDAFA TO &HDAFD:POKE I,0:NEXT
40 POKE&HDA05,0:POKE&HDA06,4+M
50 SCREEN 4,2,2:COLOR ,,2:CLS
60 EXEC&HD03A:SOUND 7,24:SOUND 1,15:SOUND 0,245:SOUND 8,10
70 SOUND 3,15:SOUND 2,255:SOUND 9,10
80 P=USR(N):IF P=&H20 THEN 110
90 M=M+1:N=N+1:IF N=4 THEN N=1
100 GOTO 40
110 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 7,55:SOUND 6,20:SOUND 8,I
120 LINE(PEEK(&HDA00)*8,172)-(RND(1)*256,RND(1)*192),1:NEXT
130 A=A-1:IF A=-1 THEN 150
140 GOTO 50
150 LOCATE7,2:PRINT"G A M E  O V E R"
160 LOCATE8,4:PRINT"HIT RETURN KEY"
170 EXEC&H1058
180 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 180
190 GOTO 20
```

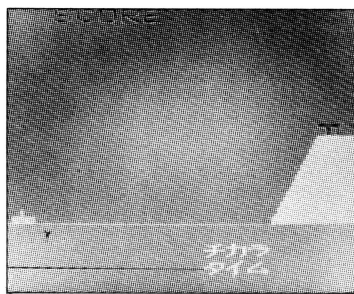
バルカン砲で要塞を守りぬけ！

上陸作戦

FOR PC-6001,mkII/6601 16K PAGE2 N60BASIC

BY 重松津留三

遊び方

RUNさせると、ある海岸の風景が出てくる。右がキミの守る要塞。左からやってくるのが、敵の上陸艇だ。スペース・キーでゲームスタート。

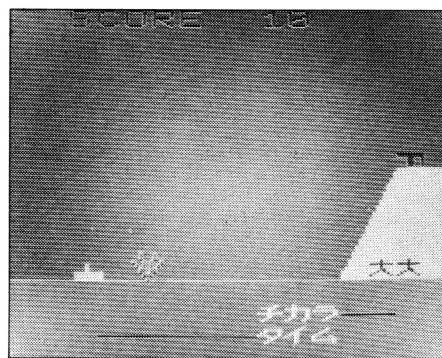
上陸艇は前後しながら、キミの要塞に上陸しようとやってくる。その上陸艇目がけてバルカン砲をヒットさせるのがキミの使命だ。

▲右の岬にあるのが、バルカン砲。

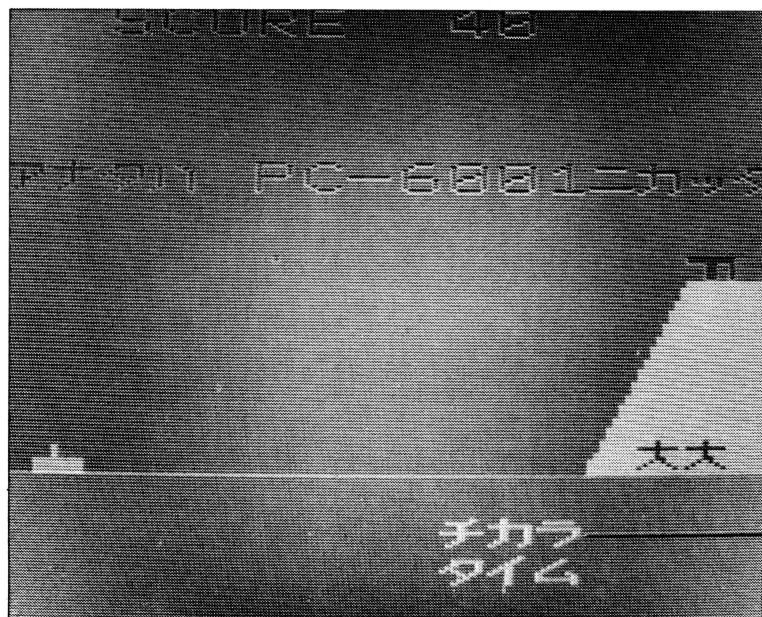
右の赤いグラフは、バルカン砲の力の強さを示している。力の強いときにスペース・キーを押すと砲弾は遠くまで飛び、逆に低いときに押すと砲弾は近くに落ちるようになっている。一度、最高と最低のときを試してみて、どういう具合か確かめておくと、あとがやりやすいだろうね。

左側の赤いグラフは時間を表していて、一定時間、要塞を守りきればキミの勝ち。

逆に、砲弾がなかなかあたらず、敵の上陸を3回許してしまったらキミの負け。

PC-6001が勝つか、キミが勝つか。適確な判断力とスペース・キーのタイミングが勝負の分かれ目だ。

★参考「PC-Techknow 6000」92ページのサウンド。

▲はずれ！　敵にあてるのは難しいぞ。

▼やった。時間いっぱいもちこたえてパソコンに勝ったぞ。

35歳、会社員、テクポリ病の重松津留三さん。

今回の採用で、テクポリ本誌3回、プログラムポシェット2回目。以前、他誌で1回採用されましたが、それ以来テクポリ一遍党、テクポリ病です。最近、テクポリは買ってもわがマイコンには触れません。35歳の会社員は多忙なんです。

上陸作戦

```
10 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0:HI=0:GOTO670
20 LINE(X1,139)-(X1+15,143),2,BF:LINE(X1+7,140)-(X1+7,135),2,BF
30 SOUND7,56:PLAY"v15c64g64":X=4:U=U+1:LOCATE12+U,11:COLOR4:PRINT"大";
40 IFU=3THENLOCATE0,4:PRINT"PC-6001ﾊ ｱﾅﾀﾆｶｯﾀ";:GOTO580
50 RETURN
60 Y=SGN(INT(RND(1)*5)-1)*4:K=5:RETURN
70 X1=X:T=T+0.3:PSET(T,174),3
80 IFT=>142THENLOCATE0,4:COLOR4:PRINT"ｱﾅﾀﾊ PC-6001ﾆｶｯﾀ";:GOTO580
90 X=X+Y:K=K-1:IFX=0THENY=4:X=X+Y
100 IFX=>180THENGOSUB20
110 IFK=0THENGOSUB60
120 LINE(X1,139)-(X1+15,143),1,BF:LINE(X1+7,140)-(X1+7,135),1
130 LINE(X,139)-(X+15,143),2,BF:LINE(X+7,140)-(X+7,135),2
140 IFC=1THEN370
150 L1=L:L=L+6:IFL=258THEN180
160 LINE(L1,162)-(L,162),4:IFSTRIG(0)=1THENC=1:GOTO200
170 GOTO70
180 LINE(192,162)-(252,162),3:L=192
190 GOTO70
200 SOUND7,7:SOUND6,31:SOUND7,242:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,50
210 SOUND1,10:SOUND13,0:SOUND7,0
220 LINE(216,70)-(220,76),4:LINE(216,86)-(220,80),4
230 LINE(224,77)-(228,78),1,B:LINE(240,77)-(244,78),4,B
240 LINE(216,70)-(220,76),1:LINE(216,86)-(220,80),1
250 LINE(224,77)-(228,78),4,B:LINE(240,77)-(244,78),1,B
260 E=INT((L-192)/7)+1
270 ONEGOTO280,290,300,310,320,330,340,350,360
280 RESTORE900:READM,N:O=N-1:H=128:M=M+H:GOTO390
290 RESTORE890:READM,N:O=N-1:H=112:M=M+H:GOTO390
300 RESTORE880:READM,N:O=N-1:H=96:M=M+H:GOTO390
310 RESTORE870:READM,N:O=N-1:H=80:M=M+H:GOTO390
320 RESTORE860:READM,N:O=N-1:H=64:M=M+H:GOTO390
330 RESTORE850:READM,N:O=N-1:H=48:M=M+H:GOTO390
340 RESTORE840:READM,N:O=N-1:H=32:M=M+H:GOTO390
350 RESTORE830:READM,N:O=N-1:H=16:M=M+H:GOTO390
360 RESTORE820:READM,N:O=N-1:H=0:M=M+H:GOTO390
370 M1=M:N1=N:O1=O:READM,N:M=M+H:O=N-1
380 SOUND7,244:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND9,0:SOUND11,0:SOUND12,255
390 PSET(M1,N1),1:PSET(M1,O1),1
400 IFPOINT(M,N)=2THENV=4:GOTO430
410 IFN=143THENV=3:SOUND6,10:SOUND7,246:SOUND12,20:SOUND13,0:GOTO490
420 PSET(M,N),4:PSET(M,O),4:GOTO70
430 SOUND7,7:SOUND6,15:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16
440 SOUND12,90:SOUND13,0
450 LINE(X,139)-(X+15,143),4,BF
460 S=S+10:LINE(144,0)-(190,11),1,BF
470 LOCATE8,0:COLOR4:PRINTS;
480 LINE(X,139)-(X+15,143),1,BF:LINE(X+7,140)-(X+7,135),1:X=4
490 LINE(M,N)-(M-8,N-10),V:LINE(M,N)-(M-4,N-14),V
500 LINE(M,N)-(M+4,N-14),V:LINE(M,N)-(M+8,N-10),V
510 LINE(M-8,N-10)-(M,N),1:LINE(M-4,N-14)-(M,N),1
520 LINE(M+4,N-14)-(M,N),1:LINE(M+8,N-10)-(M,N),1
530 FORA=1TO5
540 LINE(M+(A-9),N+A)-(M+ABS(A-9),N+A),V-2
550 LINE(M+(A-9),N+A)-(M+ABS(A-9),N+A),3
560 NEXT
570 C=0:GOTO180
580 FORA=0TO30:PRINTCHR$(7);:NEXT
590 IFS>HITHENHI=S
600 LOCATE0,2:COLOR4:PRINT"HISCORE "HI;
610 LOCATE3,6:COLOR2:PRINT"GAME OVER":
620 LOCATE3,8:PRINT"REPLAY<y>";
630 IFINKEY$<>""THEN630
640 IFINKEY$="n"THENSCREEN1,1,1:CONSOLE,,1,1:CLS:END
650 IFINKEY$="y"THEN670
660 GOTO640
670 L=192:D=1:C=0:S=0:T=0:Y=4:K=5:U=0
680 COLOR1:CLS
690 LINE(0,144)-(254,190),3,BF
700 LINE(192,84)-(254,143),2,BF
710 LINE(222,84)-(192,138),1:PAINT(204,108),1,1
720 LOCATE14,6:COLOR4:PRINT"ｧ";
730 LINE(238,78)-(238,83)
740 LOCATE9,14:COLOR2:PRINT"ﾀｲﾑ";:LOCATE9,13:PRINT"ﾁｶﾗ";:COLOR4
750 LOCATE2,0:PRINT"SCORE";:LINE(0,174)-(142,174)
760 X=4
770 LINE(X,139)-(X+15,143),2,BF:LINE(X+7,140)-(X+7,135),2,BF
780 LINE(48,60)-(206,71),1,BF
790 IFSTRIG(0)=1THEN70
800 LOCATE3,5:PRINT"PUSH SPACE":
810 GOTO780
820 DATA216,78
830 DATA200,78
840 DATA184,78
850 DATA168,78
860 DATA152,78
870 DATA136,78
880 DATA120,78
890 DATA104,78
900 DATA88,78
910 DATA80,79,72,82,64,84,56,88,48,92,40,100,32,115,24,130,16,143
```

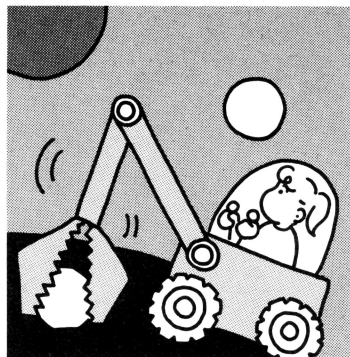
■変数リスト
S……スコア
HI……ハイスコア
L……チカラグラフX座標
C……バルカン砲発射フラグ
T……タイムグラフX座標
Y……上陸艇の移動方向
K……上陸艇の移動回数
X……上陸艇のX座標
U……"大"のX座標
M,N……砲弾のX,Y座標
H……砲弾のX座標調整用
V……水柱、火柱の色

■プログラムの説明

10	画面設定
20～50	上陸艇の上陸処理
60・110	上陸艇の左右の動き決定
70～190	メインルーチン
70	タイム用グラフを消して行く
80	勝ったか判定
90	上陸艇の動き決定
100	上陸されたか判断
120・130	上陸艇の表示
140	弾の移動ルーチンへ
150～190	バルカン砲のチカラグラフルーチン
200～250	バルカン砲発射
260～360	チカラグラフに対しての砲弾移動距離決定
370～420	弾の移動と命中判断
430～480	上陸艇にあたった処理
490～570	命中およびハズレ時の着弾処理
580～660	ゲームオーバー処理
670～810	画面作り
820～910	弾道データ

■チェックポイント

慣れないうちは、敵に砲弾を当てるのは難しい。距離が遠ければ得点が高いというのもいいと思う。460行のS＝S＋10をS＝S＋((L−192)＊2)とすればいい。あと、60行のY＝SGN(INT(RND(1)＊5)-1)＊4の5の値を大きくすると、上陸艇のほうが強くなる。(3.5～7くらいが適当)★バッチリ賞。

●PC-6001系

遊び方

テキストタイプのアドベンチャーゲーム。

ある日入りこんでしまった謎の世界。キミは、6001の画面に出てくるメッセージだけを頼りにこの謎を解き、もとの世界へもどろうとさまよい歩くのだ。コマンドは動詞+名詞をひらがなで入力。10個の基本動詞はファンクション・キーに設定されている。

★参考　マイクロキャビン『不思議な国のアリス』

▲まず、「みる」ことからはじめよう。

■変数リスト

■プログラムの説明

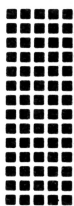
アドベンチャーなので、ひみつ。

■チェックポイント

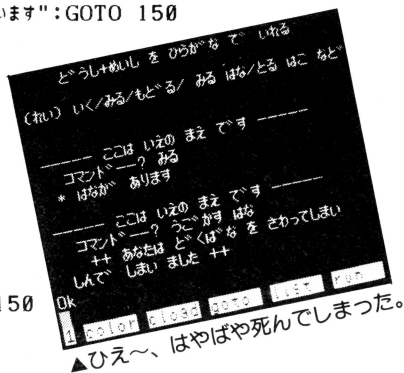
アドベンチャーゲームで、絵がないのは残念だが、なかなか楽しめるゲームだよ。ただし、まだまだ不自然な部分があるし最後の詰めも甘いですね。

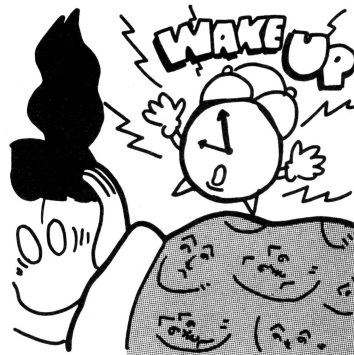
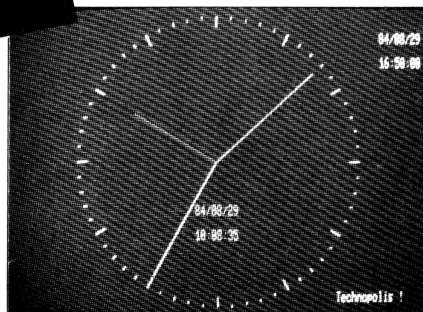
プログラムについては、アドベンチャーなのだから、もっと打ちこむときにわかりにくくしてほしい。★バッチリ賞。

NAZO

```
10 REM ****                ****
20 REM ***      NAZO       ***
30 REM **                   **
40 REM *      BY   KAJA      *
50 REM
60 CLS:CLEAR100:GOTO 1450
70 DIMN$(7),C$(12),B$(7),M(7)
80 FORI=1TO7:READN$(I),B$(I):NEXT
90 FORI=1TO12:READC$(I):NEXT
100 DATAはな,いえの まえ,は゛けつ,いえの なか,はこ,もり,えた゛,もりの なか,くた゛もの,もり,ねこ,いえの なか,まっち
110 DATAへやの なか,みる,とる,はなす,うこ゛かす,いく,もと゛る,たたかう,さけふ゛,おる,かける,わたす,つける
120 ME$=CHR$(&HF0)+CHR$(&H9D)+CHR$(&HDE)
130 FORI=1TO7:KEYI,C$(I)+" ":NEXT:B=1:BO=1:KEY8,"あける ":KEY9,"もちもの
140 REM *** Main
150 PRINT,," ----- ここは "B$(B)" て゛す -----
160 CM$="":INPUT"    コマント゛--";CM$:IFCM$=""THEN160
170 A=1:I1$="":I2$=""
180 IFMID$(CM$,A,1)=" "THENA=A-1:GOTO 200
190 IFA<>LEN(CM$)THENA=A+1:GOTO180
200 LO=0:I1$=LEFT$(CM$,A):I2$=MID$(CM$,A+2):IFI2$=""THENLO=1
210 AA=1
```

```
220 IFI1$=C$(AA)THEN360
230 AA=AA+1:IFAA<13THEN220
240 IFI1$="あける"THEN270
250 IFI1$="もちもの"THEN320
260 PRINTCHR$(7),,"   +++ デ゛キマセン +++":GOTO 150
270 IFB<>2ORI2$<>"と゛あ"THEN300
280 IFKA=0THENPRINT "  * かき゛ か゛かかっている":GOTO 150
290 DO=1:GOTO880
300 PRINT"  * あきません !!":GOTO150
310 REM *** もちもの
320 PRINT"  ";:IF ME=1 THEN PRINT ME$;" と ";
330 A1=0:FORI=2TO7:IFM(I)=1THENPRINTN$(I);" と ";:A1=1
340 NEXT:IFA1=1THENPRINTCHR$(29)CHR$(29)"を もってます":GOTO150
350 GOTO540
360 ONAAGOTO370,700,890,960,1110,1160,1200,1230,1320,1340,1390,1420
370 REM *** Look
380 IFLO=0THEN550
390 ONBGOTO 400,410,440,450,470,480,520
400 PRINT"  * はなか゛ あります":GOTO 150
410 PRINT"  *";:IFBA=0THENPRINT" は゛けつ ";
420 IFB9=0THENPRINT" はこ ";
430 PRINT " ト゛ア か゛ あります":GOTO 150
440 PRINT "  * き か゛ たくさんあります":GOTO 150
450 IFFR=0THENPRINT "  * ふ゛っそう な かおをした おとこか゛ います":GOTO 150
460 GOTO 540
470 PRINT"  * ハ゛・・ ハ゛ケモノ か゛いる":GOTO 150
480 IFCA=0THENPRINT"  * ねこ か゛いる "
490 IFMC=0THENPRINT"  * マッチ か゛ある"
500 IFCA=0ORMC=0THEN150
510 GOTO 540
520 IFBA=1THENPRINT"  * まっくら た゛・・・ ":GOTO 150
530 PRINT "  * この へや は きて゛て゛きている。":GOTO 150
540 PRINT "  なにも ありません":GOTO 150
550 REM
560 ONBGOTO 570,590,610,450,640,660,520
570 IFI2$=N$(1)THENPRINT"  * ふ゛きみた゛・・・":GOTO 150
580 GOTO 680
590 IFI2$=N$(2)ORI2$=N$(3)ORI2$="と゛あ"THEN690
600 GOTO 680
610 IFI2$="き"THENPRINT"  * えた゛か゛ たくさんある き に くた゛もの か゛なって います":GOTO150
620 IFI2$=N$(4)ORI2$=N$(5)THEN690
630 GOTO 680
640 IFI2$="は゛けもの"THENPRINT"  * コワイ":GOTO150
650 GOTO 680
660 IFI2$=N$(6)ORI2$=N$(7)THEN690
670 GOTO 680
680 PRINT"  * そんなの みあたり ませんか゛・・・":GOTO 150
690 PRINT"  * こ゛くふつうの ";I2$;"て゛す。":GOTO 150
700 REM *** Take
710 ONBGOTO720,740,770,810,810,820,850
720 IFI2$=N$(1)THENPRINT"    ++ あなたは と゛くは゛な を さわってしまい      ";:GOTO870
730 GOTO 680
740 IFI2$=N$(2)THENBA=1:M(2)=1:GOTO 880
750 IFI2$=N$(3)THENM(3)=1:GOTO880
760 GOTO 680
770 IFI2$=N$(4)THEN800
780 IFI2$=N$(5)THENKU=1:M(5)=1:GOTO880
790 GOTO 680
800 IFE1=1THENBO=0:M(4)=1:GOTO880
810 PRINT"  * とれません !!":GOTO150
820 IFI2$=N$(6)THENPRINT"  * にけ゛てしまった":CA=1:GOTO 150
830 IFI2$=N$(7)THENMC=1:M(7)=1:GOTO880
840 GOTO 680
850 IFI2$=N$(4)ANDBO=0ANDBA=0THENPRINT"  * へや に ひ か゛ ついた ・・":GOTO1530
860 GOTO680
870 PRINT"しんで゛ しまい ました ++";:GOTO1600
880 PRINT" O.K":GOTO 150
890 REM *** Talk
900 IFB<4ORB>6THENPRINT"  * た゛れと ・・・":GOTO 150
910 IFB=4THENPRINT" 「タ・タヘ゛モノヲ ワケテ クレ」":GOTO 150
```

▲ひえ〜、はやばや死んでしまった。

リスト次ページに続く
プリーズ◇アスキー（☎03-486-7111）◇PC-8801, mkⅡ◇5インチディスク¥4,800 ●新しいタイプのパズルゲーム。各パートに1個ある間違いを探しあて、アメリカンギャルズを復元する。グラフィックが美しい。

```
920 IFB=5THENPRINT" 「オマエ ヲ タヘ゛テ ヤルゾ゛」 と いって あなた は   たへ゛られて しまいました":END
930 PRINT" 「 ねこさん このふしき゛なせかいから ぬけた゛す ほうほうを  おしえて くた゛さい 」
940 PRINT" 「 そんなこと おしえたニャら わたしは ころされて・・・
950 PRINT" ちか゛うこと おしえたけ゛るよ なそ゛を あやつっているのは  このいえニャのた゛ 」":CA=1:GOTO150
960 REM *** Move
970 IFB=1THEN720
980 IFB=6ANDN$(6)=I2$THEN820
990 BB=1:IFB=2ANDI2$=N$(3)ANDOO=0THEN1030
1000 IFI2$=N$(BB)THENPRINT"  * へ゛つに かわった ことは おこりません。":GOTO 150
1010 BB=BB+1:IFBB=8THENPRINT"  * うこ゛きません ":GOTO 150
1020 GOTO 1000
1030 OO=1:PRINT" 「アーァ ヨクネタナー   オコシテクレタ オレイニ ナニカ   アケ゛ヨウ」 と こひ゛と か゛ いってる
1040 INPUT" 「ナニカ゛ イイ」";H$:PRINT
1050 IFME$=H$ANDBA=1THENME=1:PRINT"O.K!! といって";:GOTO 1100
1060 IFME$=H$THENPRINT"  * いれもんか゛ ないから こほ゛れた !!":GOTO 150
1070 IFH$="かき゛"THENKA=1:PRINT" 「 OK !」":GOTO150
1080 CB=CB+1:IFCB<5THENPRINT"  「ソンナモノ アリマセン !」":GOTO 1040
1090 PRINT"  ハ・ハハハ ハハ とこ゛まかしなか゛ら";
1100 PRINT" ヘンなひと は いって しまった":GOTO 150
1110 REM *** GO
1120 IFB=1ORB=3ORB=4THENB=B+1:PRINT"  * いと゛う します":GOTO 150
1130 IFB=5THEN1180
1140 IFB<>2ORDO<>1THENPRINT"  * これいし゛ょう いけませーん":GOTO 150
1150 PRINT" 「うぁあぁぁぁ・・ 」 あなたは ト゛ア の むこうの     む のせかい に おちて";:GOTO870
1160 REM *** Back
1170 IFB=2ORB=4THENB=B-1:PRINT"  * もと゛ります":GOTO 150
1180 IFB=5THENPRINT" ++  ハ゛ケモノ に ころされ";:GOTO 870
1190 PRINT"  * これいし゛ょう もと゛れませーん":GOTO 150
1200 REM ***
1210 IFB=4ORB=5THENPRINT"  * まけた・・・":GOTO1600
1220 PRINT"  * た゛れと・・・":GOTO150
1230 REM *** etc
1240 IFB=5ANDFR=1THENPRINT"・・・・ あっ さっきのおとこか゛て゛てきて ハ゛ケモノ を  ";:GOTO 1290
1250 IFB<>6THENPRINT"  * ひとりて゛ さわいて゛ろ !!":GOTO 150
1260 IFBN<>1THENPRINT" 「うるせい!!」 と いう こえか゛ する":BN=1:GOTO150
1270 PRINT" 「しつこい ヤローた゛ あとて゛ しまつして やる」 と いって まっくらな へや に";
1280 PRINT" とし゛こめ られて しまった":B=7:GOTO 150
1290 PRINT"ころして くれたそ゛!!":PRINT"  そのこ゛ おとこは いって しまった":GOSUB1520
1300 PRINT" しは゛らく あるいていると いえ か゛ あった のて゛    はいってみた",," すると と゛あか゛ ";
1310 PRINT" とし゛て しまって とし゛こめ られて しった。",,:B=6:GOTO 150
1320 IF B=3ANDI2$=N$(4)THENE1=1:GOTO 880
1330 GOTO 240
1340 IFB=1ANDI2$=ME$ANDME=1THEN1360
1350 GOTO 240
1360 FORI=15TO80STEP2:PLAY"n=I;64":NEXT
1370 PRINT"  * とつせ゛ん まわりか゛ しろくなって きか゛つくと "B$(4)" にいた":B=3:M(2)=0:M(3)=0
1380 ME=0:GOTO150
1390 IFB=4ANDI2$=N$(5)THEN1410
1400 GOTO 240
1410 PRINT" 「 サンキュー」 と いって さっていった":FR=1:M(5)=0:GOTO 150
1420 IFB=7ANDI2$=N$(7)ANDMC=1THENBA=0:PRINT"  * ひか゛ ついた":GOTO 150
1430 GOTO 240
1440 REM ***
1450 PRINT " あるひ あなたは なそ゛の せかい に まよって しまった ":PRINT
1460 PRINT" そこて゛は こんな てか゛みか゛ あった","  「 この せかいの と゛こかに この なそ゛の せかいを"
1470 PRINT"  あやつっている ところ か゛ あるはす゛た゛」"
1480 PRINT" あなたは たちあか゛り その は゛しょに むかうのて゛あった",,,
1490 PRINT"  コマント゛ は と゛うし または ","   と゛うし+めいし を ひらか゛な て゛ いれる
1500 PRINT,,"(れい) いく/みる/もと゛る/ みる はな/とる はこ など゛
1510 GOTO 70
1520 FORI=1TO2000:NEXT:RETURN
1530 PRINT,," へやに ひか゛うつり かし゛に なって しまった","あなたは きをうしない たおれてしまった・・・
1540 GOSUB1520:GOSUB1520
1550 PRINT,,,," きか゛つくと ・・・",," あなたは し゛ふ゛んのへやて゛ たおれていた",
1560 PRINT" やはり あのいえか゛ なそ゛を あやつっていたのた゛":GOSUB1520
1570 PLAY"oceed.dfedcc","o5ceed.de8f8fdcc","v6o5ccco6d.defecc
1580 PLAY"eed.dfedcc","eed.de8f8fdcc","ccg.gv8aabgg
1590 GOSUB1520:GOSUB1520
1600 RESTORE 1610:FORI=1TO10:READ A$:KEYI,A$:NEXT
1610 DATAcolor,cload,goto,list,run,screen,csave,print,play,cont
```

次号プログラムポシェット第5号は、ますますおもしろくなって12月5日発売！お楽しみに！

▼ユニークな置き時計になるね。

遊び方

はっきりいって、これは時計です。でも、ちゃんと日付け・アラーム機能付きなんですね。

アラーム・セットもタイム・セットも同じやり方で、日付は例えば84／09／23のように2桁の数字を年月日の順に〝／〟で区切って入力。時間は13：05：29(午後1時5分29秒)のように、時分秒の順で〝：〟で区切って入力すること。最後には必ずリターン・キー。アラームをセットしなおすには大文字のA。アラーム音を止めるには大文字のE（押し続ける）だよ。

高3で吹奏楽部の部長さん、斉藤喜之くん。

ぼくは、吹奏楽部の部長をやっていますが、今、高校3年生。というわけで、就職するんです。そして、隣りのにやけた写真は履歴書にはるものの1枚なのです。なんか、いやな予感がするなー。ちゃんと撮ればよかったなー。

CLOCK-7

```
10 COLOR 7,1:CLS:WIDTH 80,25:DIM E(60),F(60),M(60),N(60):B=-1:ON ERROR GOTO 130
20 LOCATE 25,9:LINEINPUT"ｱﾗｰﾑ (Y/N)?";Z$:IF Z$="N" THEN 40 ELSE IF Z$="Y" THEN L
OCATE 25,9:LINEINPUT"ﾅﾝ年 ﾅﾝ月 ﾅﾝ日 ",Z$:DATE$=Z$:D$=DATE$ ELSE 20
30 LOCATE 24,9:LINEINPUT"ﾅﾝ時 ﾅﾝ分 ﾅﾝ秒  ";Z$:TIME$=Z$:T2$=TIME$:LOCATE 70,2:PRINT
D$:LOCATE 70,4:PRINT T2$
40 LOCATE 20,9:LINEINPUT"ｷｮｳﾊ ﾅﾝ年 ﾅﾝ月 ﾅﾝ日 ";Z$:DATE$=Z$
50 LOCATE 20,9:LINEINPUT"ｲﾏ ﾅﾝ時 ﾅﾝ分 ﾅﾝ秒   ";Z$:TIME$=Z$:COLOR=(2,1)
60 FOR A=4.71238898# TO 10.99557429# STEP.104719755#:B=B+1:E(B)=COS(A)*190+320:F
(B)=SIN(A)*85.405+100:M(B)=COS(A)*140+320:N(B)=SIN(A)*62.93+100:LINE(320,100)-(C
OS(A)*210+320,SIN(A)*94.395+100),PSET,7:NEXT
70 CIRCLE(320,100),206,2:PAINT(320,100),2,2:FOR A=4.71238898# TO 10.99557429# ST
EP.523598775#:X=COS(A)*210+320:Y=SIN(A)*94.395+100:LINE(320,100)-(X,Y),PSET,7:NE
XT:CIRCLE(320,100),194,1:PAINT(320,100),1,1:LOCATE 62,23:PRINT "Technopolis !"
80 COLOR 6:'------------------- MAIN SUB -----------------------
90 HH=VAL(LEFT$(TIME$,2)):MM=VAL(MID$(TIME$,4,2)):SS=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):T=TIME
:HH=HH*5:IF HH>=60 THEN HH=HH-60
100 H1=MM/12:HH=FIX(HH+H1):CONNECT(320,100)-(E(SS),F(SS)),7,PSET:CONNECT(320,100
)-(E(MM),F(MM)),5,PSET:CONNECT(320,100)-(M(HH),N(HH)),3,PSET:LOCATE 36,18:PRINT
TIME$:LOCATE 36,16:PRINT DATE$:PLAY"S8M300L5N=PL;T200"
110 IF TIME<>T THEN CONNECT(320,100)-(E(SS),F(SS)),,PRESET:CONNECT(E(MM),F(MM))-
(320,100)-(M(HH),N(HH)),,PRESET:GOTO 90 ELSE IF TIME$=T2$ AND DATE$=D$ THEN PL=7
5:LINE(500,10)-(635,40),PSET,1,BF:GOTO 120 ELSE 120
120 IF INKEY$="A" THEN LOCATE 70,2:LINEINPUT"",D$:LOCATE 70,4:LINEINPUT"",T2$:GO
TO 110 ELSE IF INKEY$="E" THEN PL=0:GOTO 110 ELSE 110
130 LOCATE37,9:LINEINPUT"",Z$:RESUME
```

■変数リスト

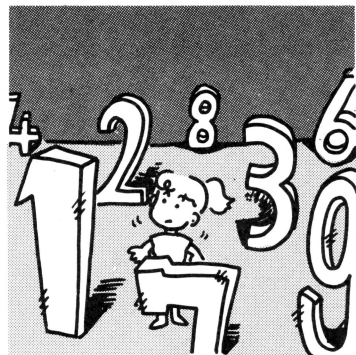
E( ),F( )……長針,秒針のX,Y座標
M( ),N( )……短針のX,Y座標
B……配列の添字
Z$……入力用
D$……アラームの日付け
T2$……アラームの時間
HH……現在の時
MM……現在の分
SS……現在の秒
T……現在の時間
H1……短針の補正
PL……PLAYのON,OFF

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定
20	アラームの有無
30	アラームの入力
40	日付の入力
50	時間の入力
60	目盛を描き，針の座標を配列にしまう
70	5分刻みの目盛を描く
80	カラー設定とREM
90	現在の時間
100	針を描く
110	1秒経過判断，針を消す
120	アラームの時間、入力，アラームストップ
130	エラー処理

■チェックポイント

バックが青で見づらい人は，10行COLOR7，1を7,0に、50行COLOR＝(2,1)を(2,0)に70行CIRCLE(320,100),194,1を,194,0にPAINT(320,100),1,1を,0,0に110行LINE(500,10)－(635,40),PSET,1,BFを,PSET,0,BFにすればバックが黒になって見やすくなります。

★ヨッシャ賞。

▼まんなかあたりの"5"がキミ。なんか目がチカチカ……。

遊び方

迷路というよりも制限時間内になるべくたくさんの数字をとっていくゲーム。キミが操作する数字は"5"。1～4、6～9の数字をこの"5"で消していくのだけれど、画面の数字とテンキーと数字の位置が一致するときだけ取ることができるのだ。たとえば、"5"の右斜め上に9が表示されていればテンキーの[9]を押して、この9を取ることができるのだ。

制限時間は5分。タイムオーバーになると、キミが今まで取った数字がメロディに変換されて流れ、それまでの動きが再現される。得点は数字の合計だ。画面は4通りあるので好きなものから遊ぼう。

妻の虐待にもめげない32歳、飯尾隆さん。

ゲームばかりやっているうちになんと32歳になったおじさんです。パソコンを買ったのは2年ほどまえ、それからは妻の虐待にもめげず、ひたすらゲーム、ゲーム。日本の歴史が好きなので、今度は歴史シミュレーションを作りたいと思っています。

ナンバーメイロ

```
10 WIDTH40,25:RANDOMIZETIME:PLAY"T200V14O5L8":DIM MM(900),MX(2000),MY(2000)
20 FOR T=1TO9:READ M$(T):NEXT:DATA A,B,C,D,,E,F,G,A#
30 COLOR7,1:CLS:SYMBOL(50,50),"ﾅﾝﾊﾞｰ ﾒｲﾛ",7,7,0:SYMBOL(51,52),"ﾅﾝﾊﾞｰ ﾒｲﾛ",7,7,6
40 PLAY"CDCDABC":LOCATE12,20:INPUT"ｶﾞﾒﾝ NO ﾊ 1,2,3,4 ";P:IF P>4 OR P=0 THEN40
50 COLOR7,0:CLS:SC=0:X=19:Y=12:J=0:JJ=0:LOCATE0,3:FOR T=0TO799
60 R=INT(RND*9+49):IF R=53 THEN60 ELSE PRINT STRING$(1,R);:NEXT
70 LINE(0,1)-(39,24),"■",1,B:LINE(1,2)-(38,23)," ",,B:ON P GOTO80,90,100,110
80 FOR T=8TO16STEP4:LOCATE3,T:PRINTSPACE$(34):NEXT:GOTO120
90 LINE(8,5)-(31,20)," ",,B:LINE(19,5)-(19,20)," ":GOTO120
100 LINE(4,12)-(35,12)," ":LINE(4,5)-(35,19)," ":LINE(35,5)-(4,19)," ":GOTO120
110 COLOR1:FOR T=2TO23:LOCATE18,T:PRINT" ■ ":NEXT:LINE(6,12)-(33,12)," "
120 COLOR7:LOCATE26,0:PRINT"HI-SCORE":LOCATE15,0:PRINT"SCORE"
130 LOCATE0,0:PRINT"TIME":TIME$="00:00:00":COLOR4:LOCATE34,0:PRINT HS:BEEP
140 XX=X:YY=Y:LOCATE6,0:PRINT TIME$:LOCATE20,0:PRINT SC:LOCATEX,Y:PRINT"5"
150 IF TIME$>"00:05:00" THEN210 ELSE B$=INKEY$:B=VAL(B$):IF B=0 OR B=5 THEN140
160 IF B<4 THEN YY=YY+1 ELSE IF B>6 THEN YY=YY-1
170 IF B=1 OR B=4 OR B=7 THEN XX=XX-1 ELSE IF B=3 OR B=6 OR B=9 THEN XX=XX+1
180 A=SCREEN(XX,YY):IF A=B+48 THEN190 ELSE IF A=32 THEN200 ELSE140
190 PLAY M$(B):SC=SC+B:JJ=JJ+1:MM(JJ)=B
200 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=XX:Y=YY:MX(J)=X:MY(J)=Y:J=J+1:GOTO140
210 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE34,0:PRINT HS:FOR T=0TO200:BEEP1:BEEP0:NEXT
220 FOR K=0TOJJ:PLAY M$(MM(K)):NEXT:FOR K=0TOJ-1:LOCATE MX(K),MY(K):COLOR2
230 PRINT"5":FOR T=0TO100:NEXT:LOCATEMX(K),MY(K):COLOR4:PRINT"■":NEXT
240 LINE(0,8)-(640,200),PSET,1,BF:COLOR7:LOCATE10,12:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ Y/N"
250 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN30 ELSE IF A$="N" THEN END ELSE250
```

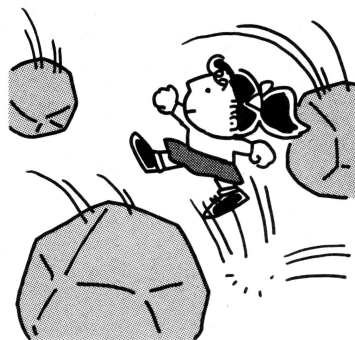
■変数リスト

- MM( )……メロディ記憶用
- MX( ),MY( )……移動X・Y座標記憶用
- M$( )……音階読み込み
- P……画面パターンNo.
- SC……スコア
- HS……ハイスコア
- X,Y……移動座標
- J,JJ……移動回数
- A$,B$……キー入力
- B……入力数字
- XX,YY……移動座標ワーク
- A……キャラクタコード

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定
20	音階読み込み
30	タイトル
40	画面パターン番号入力
50～60	初期値および乱数発生
70	パターン番号より各行へ
80～130	画面作成
140	タイム等表示
150	タイム判断，キー入力
160～170	座標移動
180	数字一致判断
190	音、スコアプラス
200	座標記憶
210	ハイスコア
220～230	プレイ再現
240～250	リプレイorEND

■チェックポイント

アイデアはいいですね。面のパターンは80～110行。自分でパターンを作るのもいいね。
★バッチリ賞。

遊び方

RUNすると、いきなりはじめるので十分心の用意をしてから始めよう。

♠がキミ、●が石で、キミは[2]キーをタイミングよく押して、この石をジャンプしていくのだ。[GRAPH]キーを押しながら[2]を押すと、ふつうより高くジャンプできるので、石が固まってきたときなどに利用しよう。ただし、エネルギーは、ふつうジャンプするたびに2減り、大ジャンプでは5減るぞ。

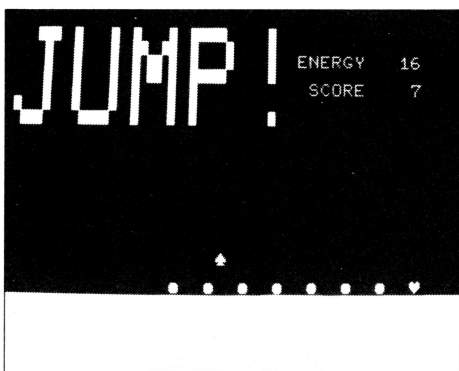
エネルギーが0になったり、石にぶつかってしまったりするとゲームオーバー。進んだ距離がスコアになる。

ときどき、エネルギーカプセル(♥)が落ちているので、これはジャンプせずにひろうこと。エネルギーが15増えるぞ。

リプレイは、[RETURN]キーを押そう。

▼力強いタイトルを上空に見ながら、スペードは果てしなき大地を跳んでいくのだった。

埼玉県毛呂高校物理部の荻野恭生くん。

NHKのマイコン入門って知ってますか。その第1回、ロケットがスクロールする画面がありました。ワ！　スゴイ！　とまあ簡単な理由でパソコンをはじめてもう2年。うれしはずかしの初採用です。これで口だけの人から実力のある人になれそうです。

JUMP

```
10 '[[[ JUMP : FOR FM-7 : ｽﾏｲﾙﾗﾝﾄﾞ 108 : 1984年 8月 28日 : 80*25 1ｶﾞﾒﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ]]]
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z:SCREEN 7,7:FOR I=1 TO
5:COLOR=(I,4):NEXT I:COLOR=(7,4):COLOR=(6,0):COLOR 7,0:CLS:PLAY"L6405":Y=18:E=20
:DIM TX(8):FOR I=1 TO 8:TX(I)=18+I*3:NEXT I:SYMBOL(0,0),"JUMP!",10,8,6
30 LINE(0,152)-(639,199),PSET,6,BF:LINE(350,152)-(450,199),PSET,7:LINE(280,152)-
(180,199),PSET,7:LINE(200,152)-(0,199),PSET,7:LINE(439,152)-(639,199),PSET,7
40 FOR I=1 TO 5:READ X:PAINT(X,152),I,0,7:NEXT I:DATA 0,210,315,420,639:COLOR 7
50 FOR I=5 TO 1 STEP -1:COLOR=(I,1):LOCATE 18,Y:PRINT" ":IF Y<18 THEN Y=Y+1:E=E-
1:PLAY"ED" ELSE COLOR=(6,0)
60 A$=INKEY$:IF A$="" OR Y<>18 THEN 70 ELSE COLOR=(6,6):IF A$="2" THEN Y=16 ELSE
 IF A$="┴" THEN Y=13
70 LOCATE 25,2:PRINT USING"ENERGY#####":E:LOCATE 18,Y:PRINT"♠":SC=SC+1:LOCATE 25
,4:PRINT USING" SCORE#####":SC
80 FOR J=1 TO 8:LOCATE TX(J),18:PRINT" ":NEXT J:FOR J=1 TO 8:TX(J)=TX(J)-1:IF TX
(J)<0 THEN TX(J)=RND(1)*5+35
90 LOCATE TX(J),18:PRINT"●":NEXT J:LOCATE TX(8),18:PRINT"♥":S=SCREEN(18,Y)
100 IF S=ASC("●") THEN E=0 ELSE IF S=ASC("♥") THEN PLAY"CDEFGAB":E=E+15:LOCATE 1
0,16:PRINT"ENERGY = ENERGY + 15":LOCATE 10,16:PRINT"                    "
110 IF E<1 THEN FOR I=1 TO 10:PLAY"BAGFEDC":NEXT I:LOCATE 18,18:PRINT"×":LOCATE
15,10:PRINT"GAME OVER":COLOR=(6,6):LINE(0,152)-(639,199),PSET,7,BF:LOCATE 12,12:
INPUT"PUSH RETURN KEY ";A$:RUN ELSE COLOR=(I,4):NEXT I:GOTO 50
```

■変数リスト

Y……プレイヤーのY座標
E……エネルギー
TX( )……石のX座標
TX(8)……エネルギーカプセルのX座標
A$……キー入力用
SC……スコア
S……プレイヤーの位置のキャラクタコード

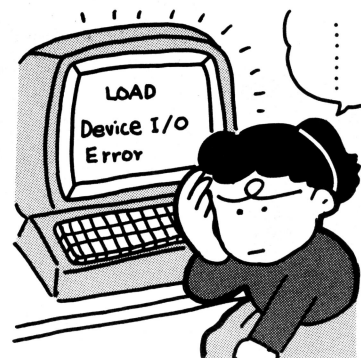
■プログラムの説明

行	内容
10	REM文
20～ 40	初期設定、画面作成
50	地面処理、プレイヤー消去
60	キー入力と処理
70	エネルギーとスコアとプレイヤー表示
80～ 90	岩とエネルギーカプセル移動、プレイヤーの位置のキャラクタコード読み込み
100	キャラクタ判断
110	エネルギー切れ判断

■チェックポイント

80×25字モードでの1画面ですが、ボーナスポイントなんかを設定してもいいかな。

エネルギーカプセルを取ると、毎回15ずつエネルギーが増えるが、100行:E=E+15を:F=INT(RND(1)*11)+5:E=E+Fに変えて、次のENERGY+15"を"ENERGY +";F:FOR H=0 TO 500:NEXT Hとすればいいね。★ヨッシャ賞。

遊び方

テープレコーダでSAVEやLOADをやってるキミは、ピンとくるゲーム。

画面上のコードはSAVE用、下のコードはLOAD用。それぞれの中心を通る黄色い線が信号線だ。

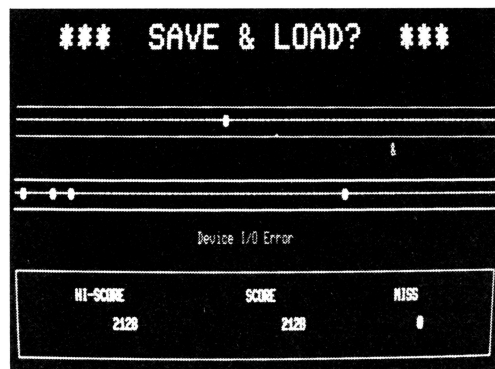
このSAVEの左端から、右端へ、LOADの右端から、左端へ、信号（*）が通るので、Device I/O Error(!)が出ないように障害物(●)を取り除いてほしいのだ。

"&"をあやつって、ポツポツと出てくる障害物の真下（または真上）へ行き、スペース・キーを押せば取り除ける。

エラーを5回してしまうと、ゲームオーバー。信号を無事通すとボーナス1000点。リプレイは何かキーを2度押そう。

▼信号が途中の障害物にひっかかったとたん、ピッ！Device I/O Error!

天井とピッ！でひらめいたうーぞうくん。

2本も採用されるなんてウソみたい。このゲームは、ある日、ロードしながら寝転んで天井の線を見ていたら、ピッ！Device I/O Errorが出て、それで思いついたんです。最初はショートで作ったんだけど、あとで縮めて1画面にしたものです。

SAVE & LOAD

```
10 REM #######  SAVE & LOAD?  For FM-7  By T.UCHIDA  1984/8/26  ########
11 COLOR 7,0:WIDTH 80,25:RANDOMIZE TIME:S=0:X=40:Y=10:M=0:LOCATE 0,6:RESTORE
12 SYMBOL(50,15),"***  SAVE & LOAD?  ***",3,2,5:LINE(0,150)-(639,199),PSET,4,B
13 A$="-":B$="-":C$=A$:D$=B$:FOR L=0 TO 78:A$=A$+C$:B$=B$+D$:NEXT:FOR L=0 TO 1:R
EAD C:COLOR C:PRINT "",A$::COLOR 6:PRINT B$::COLOR C:PRINT A$:NEXT:DATA 2,7
14 COLOR 5:LOCATE 10,20:PRINT "HI-SCORE" SPC(20) "SCORE" SPC(20) "MISS"
15 FOR F=0 TO 2:FOR L=1 TO 79 STEP .5:COLOR 7
16 LOCATE 15,22:PRINTUSING "#####":H:LOCATE 43,22:IF H<S THEN H=S:GOTO 16
17 PRINTUSING "#####":S:IF INT(RND*80)=0 THEN LOCATE INT(RND*78)+1,8:PRINT "●"
18 LOCATE 66,22:PRINT M:IF INT(RND*80)=0 THEN LOCATE INT(RND*78)+1,13:PRINT "●"
19 I$=INKEY$:IF I$="4" AND 1<X THEN X=X-1 ELSE IF I$="6" AND X<78 THEN X=X+1
20 IF I$="8" AND Y=11 THEN LOCATE X,Y:PRINT " "::Y=10
21 IF I$="5" AND Y=10 THEN LOCATE X,Y:PRINT " "::Y=11
22 COLOR 4:LOCATE X-1,Y:PRINT " & ":COLOR 6:IF I$><CHR$(32) THEN 24
23 IF Y=10 THEN LOCATE X,Y-2:PRINT "-" ELSE LOCATE X,Y+2:PRINT "-"
24 IF F=1 THEN IF SCREEN(L,8)=236 THEN S=S-500:GOTO 27 ELSE BEEP 1:LOCATE L-1,8:
PRINT "-"::COLOR 3:PRINT "*":S=S+2:BEEP 0
25 IF F=2 THEN IF SCREEN(79-L,13)=236 THEN S=S-600:GOTO 27 ELSE BEEP 1:LOCATE 79
-L,13:COLOR 3:PRINT "*"::COLOR 6:PRINT "-":S=S+1:BEEP 0
26 NEXT:NEXT:S=S+1000:GOTO 15
27 BEEP 1:M=M+1:LOCATE L-1,8:COLOR 6:PRINT "--":LOCATE 79-L,13:PRINT "--":LOCATE
 30,16:COLOR 2:PRINT "Device I/O Error":FOR B=0 TO 600:NEXT:LOCATE 30,16:PRINT S
PC(16):BEEP 0:IF M>5 THEN BEEP 1:SYMBOL(50,50),"GAME OVER",4,3,3 ELSE 15
28 SYMBOL(300,90),"SCORE "+STR$(S),3,2,5:I$=INPUT$(2):BEEP 0:GOTO 11
```

■変数リスト

S……スコア
H……ハイスコア
X,Y……"&"の座標
M……MISS数
A$,B$,C$,D$……画面作成用
L,F,B……ループ用
I$……キー入力用

■プログラムの説明

行	内容
10	REM文
11	初期設定
12〜14	画面作成
15〜26	メインルーチン
16〜18	スコアなどの表示と衝突判定
19〜23	キー入力と判定処理
24〜25	"*"の表示と衝突判定
27〜28	MISS処理とGAME OVER

■チェックポイント

障害物を排除しても得点が入るようにしたらどうかな。23行のELSEの前と最後に:S=S+10を入れましょう。PRINTの後のスペースを取れば、1行空白があかなくてすむ。あと、27行の最初のBEEP1の1を取りFORB=0 TO 600をTO 2000くらいにして、BEEP 0を取ると、エラーが見やすくなる。★ヨッシャ賞。

遊び方

基本的にはスネークゲームなのだけれど、プラスαの要素でリアルタイム思考ゲームになってるところがいい。

2468キーでスネークを操作して、画面に現れているアルファベットを全部取れば1面クリア。

ただし、地雷(×)を踏んだり、エネルギーが0になるとゲームオーバーだ。

エネルギーは最初0ではじまり、画面のほとんどをしめるドットを取るごとに1ずつ増えていく。そして自分の通ったあとを通ると、1マス重なるごとに50ずつ減っていくのだ。だから最初のうちにいきなり自分の体にぶちあたるとたちまちエネルギーが0になってゲームオーバー。なるべく同じ道を2度と通らないように考えて進まなくちゃいけないわけだ。

画面右上に英単語が表示されていて、このつづりの順にひろっていくと、ボーナスなんと500点。これが結構難しいんだよね。

ボーナスは他にもある。◆は10点のボーナス、♥はミステリーボーナス。

ルールのやさしいところは、壁にぶつかってもゲームオーバーにならず、ただ止まるだけという点。ちょっと難しくなったら、壁につっこんでしばらくコースを考えるのもいいかもね。画面パタンは5面まであるよ。

★参考「プログラム・ポシェット」Vol.2、『Zeppi』

▲親切な説明付きタイトル画面。

岐阜県本巣郡の高校2年生、FALCONくん。

ペンネームで名前を隠したのはいいけれど、プログラムのなかに自分の名前を見つけて笑ってしまった、ハハハ。今度のプログラムは勉強不足もあってキャラクタをそのまま使ったけれど、次はきれいなグラフィックでゲームを作りたいと思います。

▼第1面。すばやく判断してキチンとS·C·H·O·O·Lの順に取りたいね。

▼やや難しい2面。どこかで壁につけといて、じっくり道を考えてみよう。

次号プログラムポシェット第5号は、ますますおもしろくなって12月5日発売！お楽しみに！

MESSAGE

```
10 '■■■■■■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■■■■■■■
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:RANDOMIZE TIME/4:DEFINT A-Z
30 DIM ME$(5),L$(5),U$(6),M1(25),N1(25),M2(25),N2(25)
40 SC=0:EN=0:SX=1:SY=0:X=3:Y=3:LO=0:HIS=1000:MEN=0:LMEN=0:XX=0:CC=50:J=1
50 FOR E=1 TO 5:READ ME$(E):NEXT
60 FOR E=1 TO 25:READ M1(E),N1(E),M2(E),N2(E):NEXT
70 '■■■■■■■■■■ ｾﾂﾒｲ ■■■■■■■■■■
80 CLS
90  U$(1)=" ▄▄▄  ▄▄  ▄▄  ▄▄  ▄▄  ▄▄  ▄▄▄"
100 U$(2)="▐▛▜▌ ▀▀ ▄▀ ▄▀ ▗▛▜ ▗▀ ▀▀"
110 U$(3)="■ ▛ ■  ■▀  ▀▄  ▀▄  ■▀■  ■ ▀  ■▀ "
120 U$(4)="■   ■  ■▄▄ ▄▄▀ ▄▄▀ ■ ■ ■▄▄ ■▄▄"
130 U$(5)="                        BY KAZUO NAKAYAMA"
140 U$(6)=SPACE$(33)
150 FOR Q=1 TO 6
160 FOR W=6TO Q STEP-1:COLORQ:LOCATE3,W:PRINTU$(Q)
170 NEXTW,Q
180 LINE(0,8)-(39,24),"*",3,B
190 COLOR5:LOCATE7,11:PRINT"KEY"
200 COLOR7:LOCATE5,13:PRINT"   8 "
210 LOCATE5,15:PRINT"4 ─┼─ 6"
220 LOCATE5,17:PRINT"   2   "
230 COLOR4:LOCATE20,10:PRINT"●"+CHR$(254)+CHR$(254)+" ... YOU"
240 COLOR6:LOCATE20,12:PRINT"  ・ ... ENERGY 1"
250 COLOR2:LOCATE20,14:PRINT"  ◆ ... 5 POINT"
260 COLOR3:LOCATE20,16:  PRINT"  ♥ ... ? POINT"
270 COLOR5:LOCATE20,18:PRINT"  ロ ... ｶﾍﾞ"
280 COLOR1:LOCATE20,20:PRINT  "  × ... ｼﾞﾗｲ"
290 COLOR5:LOCATE13,22:PRINT"[HIT ANY KEY]":T$=INPUT$(1)
300 CLS:X=3:Y=3:SX=1:SY=0:LO=0:EN=0:XX=0
310 MEN=MEN+1:LMEN=LMEN+1:IF LMEN=6THEN LMEN=1:FOR E=1TO 5:L$(E)=" ":NEXT
320 V=LEN(ME$(LMEN))
330 '■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ■■■■■■■■■■
340 LINE(2,2)-(28,23),"■",1,B
350 LINE(29,2)-(39,23),"■",5,B:LINE(29,2)-(39,6),"*",3,B
360 COLOR6:LOCATE3,1:PRINTUSING"MESSAGE <<<&         &>>>";ME$(LMEN)
370 LOCATE30,3:PRINT"MESSAGE"
380 LOCATE30,8:PRINT"HI-SCORE"
390 LOCATE33,11:PRINT"SCORE"
400 LOCATE32,14:PRINT"ENERGY"
410 LOCATE35,17:PRINT"MEN"
420 COLOR7:LOCATE36,18:PRINT USING "##" ;MEN
430 FOR D=1 TO 20:NEXT
440 LOCATE10,12:PRINTUSING"## men START";MEN
450 LINE(3,3)-(27,22),"・",6,BF
460 FOR R=1 TO 5
470 LINE(M1(J),N1(J))-(M2(J),N2(J)),"ロ",5:J=J+1:IF J=25 THEN J=1
480 NEXT
490 FOR R=1 TO (LMEN*5)
500 M3=(RND(1)*24)+3:N3=(RND(1)*19)+3
510 D=SCREEN(M3,N3):IF D<>165THEN 500 ELSE LOCATEM3,N3:COLOR2:PRINT"◆"
520 NEXT
530 FOR R=1 TO LMEN/2
540 M4=(RND(1)*24)+3:N4=(RND(1)*19)+3
550 D=SCREEN(M4,N4):IF D<>165THEN 540 ELSE LOCATEM4,N4:COLOR3:PRINT"♥"
560 NEXT
570 FOR R=1 TO LMEN*10
580 M5=(RND(1)*24)+3:N5=(RND(1)*19)+3
590 D=SCREEN(M5,N5):IF D<>165 THEN 580 ELSE COLOR1:LOCATEM5,N5:PRINT"×"
600 NEXT
610 FOR R=1 TO V
620 M6=(RND(1)*24)+3:N6=(RND(1)*19)+3
630 D=SCREEN(M6,N6)
640 IF D=165THEN660
650 GOTO 620
660 LOCATEM6,N6:COLOR7:PRINTMID$(ME$(LMEN),R,1)
670 NEXT
680 FOR D=1 TO 1000:NEXT
690 '■■■■■■■■■■ ｷｰﾆｭｳﾘｮｸ (YOU ｲﾄﾞｳ) ■■■■■■■■■■
700 I$=INKEY$
710 IF I$="4" THEN SX=-1:SY=0
720 IF I$="6" THEN SX=1:SY=0
```

```
730 IF I$="8" THEN SX=0:SY=-1
740 IF I$="2" THEN SX=0:SY=1
750 '■■■■■■■■ ﾊﾝﾃｲ ■■■■■■■■
760 X=X+SX:Y=Y+SY:D=SCREEN (X,Y)
770 IF D=0 THEN 860
780 IF D=135 THEN X=X-SX:Y=Y-SY:GOTO 860
790 IF D=219 THEN X=X-SX:Y=Y-SY:GOTO 860
800 IF D=165 THEN EN=EN+1:GOTO 860
810 IF D=240 THEN 1120
820 IF D=234 THEN SC=SC+10:GOTO 860
830 IF D=233 THEN SC=SC+RND(1)*100:GOTO 860
840 IF D=254 THEN BEEP:EN=EN-50:GOTO 860
850 LO=LO+1:K$=CHR$(D):L$(LMEN)=L$(LMEN)+K$
860 FOR D=1 TO CC:NEXT:IF CC<10 THEN CC=50
870 COLOR4:LOCATEX,Y:PRINT"●":LOCATEX-SX,Y-SY:PRINTCHR$(254):BEEP1:BEEP0
880 IF SC>HIS THEN HIS=SC
890 '■■■■■■■■ ﾄﾁｭｳｹｯｶﾉ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■■■
900 COLOR7:LOCATE30,4:PRINTL$(LMEN)
910 IF LO=V THEN GOSUB980
920 COLOR7:LOCATE33,9:PRINTUSING"#####";HIS
930 LOCATE33,12:PRINTUSING"#####";SC
940 LOCATE33,15:PRINTUSING"#####";EN
950 IF EN<0 THEN 1120
960 GOTO 700
970 '■■■■■■■■ ﾒﾝｸﾘｱ ■■■■■■■■
980 LINE(3,3)-(27,22),"■",0,BF
990 IF ME$(LMEN)=L$(LMEN)THEN SC=SC+500
1000 COLOR 5:LOCATE6,5:PRINTUSING"  ## men clear  ";MEN
1010 COLOR7:LOCATE3,8:PRINTUSING" SCORE ##### ";SC
1020 LOCATE15,8:PRINTUSING" ENERGY #### ";EN
1030 COLOR2:LOCATE4,10:PRINT"SCORE"
1040 FOR EN=EN TO 0 STEP-1
1050 LSC=XX+SC:BEEP1:BEEP0
1060 LOCATE 9,10:PRINTUSING" #####+ ####=#####";SC;EN;LSC
1070 XX=XX+1
1080 NEXT:SC=LSC:CC=CC-10
1090 FOR D=1 TO 5000:NEXT
1100 GOTO 300
1110 '■■■■■■■■ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■■■■
1120 FOR D=1 TO 7:COLORD:LOCATE10,12:PRINT"GAME OVER":LOCATE7,13:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾘﾏ
ｽｶ? (Y/N)"
1130 G$=INKEY$:IF G$="Y"OR G$="y"THEN SC=0:MEN=0:LMEN=0:J=1:FOR E=1 TO 5:L$(E)="
":NEXT:GOTO300ELSE IF G$="N" OR G$="n"THEN END
1140 NEXT:GOTO 1120
1150 '■■■■■■■■ ﾒｯｾｰｼﾞ.ｶﾍﾞﾉ ﾃﾞｰﾀ ■■■■■■■■
1160 DATA SCHOOL,TECHNO,POLIS,BASIC,FLOWER
1170 DATA 4,12,25,12,4,13,25,13,14,5,14,20,15,5,15,20,16,5,16,20,5,5,12,12,12,13
,5,20,18,12,25,5,18,13,25,20,15,5,15,20,5,5,25,5,5,12,25,12,5,20,25,20,11,6,11,1
1,20,13,20,19,5,5,25,8,5,11,25,14,5,17,25,20,5,12,5,14,25,11,25,13,5,5,8,20,22,5
,25,20
1180 DATA 7,5,22,5,9,20,23,20,8,8,22,17
```

■変数リスト

ME$( )……メッセージ
L$( )……自分がひろったメッセージ
U$( )……タイトル
M1( ),N1( ),M2( ),N2( )……画面のデータ
SC……スコア
HIS……ハイスコア
EN……エネルギー
SX,SY……自分の進行方向
X,Y……自分の座標
LO……自分がとった文字数
MEN……面数
LMEN……メッセージ,画面の選択
CC……自分が動くときのスピード調整
V……メッセージの長さ
R……画面作成のためのループ
D……何にぶつかったか判断用
I$……キー入力用
K$……ひろった文字
G$……リプレイ入力用

■プログラムの説明

10〜 40	初期設定(第1)
50〜 60	データ読み込み処理
70〜170	タイトル表示
180〜290	ゲームの説明表示
300〜320	初期設定(第2)
330〜680	画面作成
690〜960	メインルーチン
690〜740	キー入力
750〜850	何にぶつかったかの判定
860〜870	自分の表示
880	ハイスコアの入れ変え
890〜940	スコア，ひろったメッセージなどの表示
950〜960	エネルギー切れ判断
970〜1100	面クリアの処理
1110〜1140	GAME OVER
1150〜1180	メッセージ，画面データ

■チェックポイント

メッセージをそろえたら、ファンファーレくらいはほしいな。

自分の歩いた跡を踏むと、エネルギーが50減るけど、慣れないうちはきついですねえ。840行のEN＝EN－50の50の値をもう少し小さくしましょう。また、ハートを取ると、スコアは加算されますが、エネルギーも補給されてもいいと思う。830行のGOTO860の前にEN=EN+RND(1)＊50とでもしたらどうかな。時間制限をもうけて、面クリア時に残り時間をボーナスとして加算するというのもいいかな。★バッチリ賞。

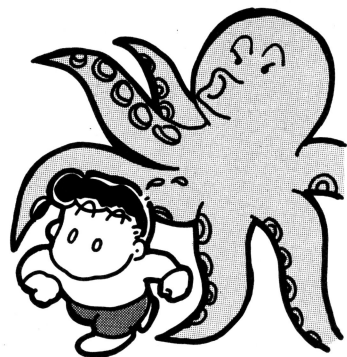
●FM-7系

ひょうきんタコが追っかけてくる

YUJI GAME PART 1

FOR

FM-7/NEW7/77

BY BACKS

遊び方

主人公はゆうじMAN。これ、作者の悪友をけなしてやろうと作り出されたキャラクタなんだそうだ。

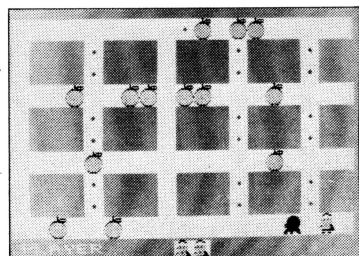
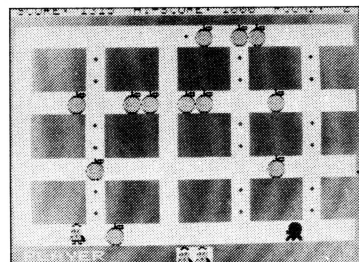
ゆうじMANを[2][4][6][8]キーで上下左右に動かして、タコの追撃をかわし、ドットを1つ残らず食べてしまおう。

タコの追っかけはなかなかしつこくちょっと気を許すとたちまちつかまってしまうぞ。

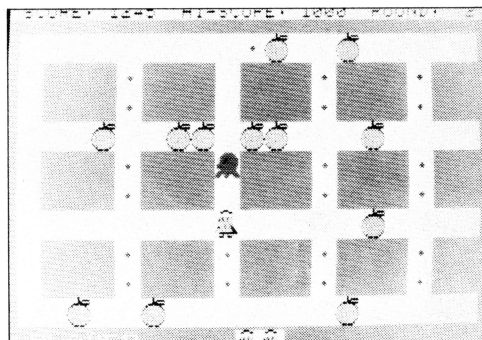
ゆうじMANには武器はないが、画面の右側にある4つのくぼみから、反対側の通路へとワープすることができる。このワープを使って、タコとのあいだに適当な距離を保ちながらドットを取っていこう。

ときどき現れるオレンジはボーナスフルーツ。でも、このうえをタコが通るとただのドットにもどってしまうので、そこのところも考えに入れること。

面をクリアしていくと、バックの色が変わり、オレンジの数も増えて難しくなっていくぞ。

タコに3回つかまるとゲームオーバー。リプレイしたいときは、[Y]キーを押そう。

▲えいっ、ワープだ！

▲このスキにドットを取るぞ。

▲オレンジがいっぱい出てきた！

昭和44年10月生まれのO型、BACKSくん。

昭和44年10月27日生まれで血液型はO型。持っている機種はFM—7でマイコン歴は1年と5ヶ月。今、Part1より5倍楽しい『YUJI—MAN2』と『エヘン虫』を作成中。現在、6809のマシン語を覚え、K—コンパイラを勉強中です。

■変数リスト

HI……ハイスコア
YUJI%( )……YUJI MANキャラクタ
OTACO%( )……たこやんキャラクタ
JI%( )……SPACEキャラクタ
FUR%( )……ポイントキャラクタ
FLT%( )……オレンジキャラクタ
MAN……YUJI MANの数

YUJI GAME PART 1

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■  YUJI GAME part.1  ■
30 '■ COPYRIGHT BY BACKS ■
40 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 '
60 DEFINTA-Z:HI=1000:COLOR7,4:WIDTH40,25:PLAY"V15T255":DIM YUJI%(98),OTACO%(98),
JI%(98),FUR%(98),FLT%(98)
70 '■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■■
80 FOR I=0 TO 6:COLOR=(I,0):NEXT:GOSUB 840
90 GOSUB800 '♥♥ TITLE SUB GOSUB ♥♥
100 MAN=3:ROUN=0:ROUND=1:SC=0
110 COLOR0,4:CLS:RS=10-(ROUND-1):IF RS<0 THEN RS=RS+1
120 COLOR=(1,ROUN):COLOR=(4,7)
130 LINE(0,1)-(39,24),"■",1,B:FOR I=4 TO 24 STEP6:FOR J=3 TO 39 STEP 8:LINE(J,I)
-(J+5,I+3),"■",1,BF:NEXT:NEXT:LINE(0,22)-(39,23),"■",1,B
```

```
140 FOR I=16 TO 600 STEP 128:FOR J=16 TO 170 STEP 16:PUT@A(I,J)-(I+31,J+15),FUR%
,PSET:NEXT:NEXT
150 FOR I=16 TO 170 STEP 48:FOR J=16 TO 600 STEP 32:PUT@A(J,I)-(J+31,I+15),FUR%,
PSET:NEXT:NEXT
160 SYMBOL(30,180),"PLAYER",3,1,7:MA=0
170 FOR I=300 TO 608 STEP 32:MA=MA+1:IF MA=MAN THEN 180 ELSE PUT@A(I,178)-(I+31,
178+15),YUJI%,PSET:NEXT
180 LOCATE1,0:PRINTUSING"SCORE·#####  HI-SCORE·#####  ROUND·###";SC;HI;ROUND
190 PLAY"L8O4CCCCFFDDEGFFCDAAAAAA":FOR I=0 TO 5000:NEXT
200 '■■■■■■ MAIN LOOP ■■■■■■
210 X=16:Y=160:A=528:B=16:R=1:MSS=1:POI=0:SD=3:RANDOMIZE TIME
220 IF INT(RND(1)*RS)=0 THEN GOSUB 470
230 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),JI%,PSET
240 IF POI=105 THEN 730
250 A$=INKEY$:IF A$="6" THEN SD=1
260 IF A$="4" THEN SD=2
270 IF A$="2" THEN SD=3
280 IF A$="8" THEN SD=4
290 ON SD GOSUB 420,430,440,450
300 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),YUJI%,PSET
310 IF MSS=1 THEN PUT@A(A,B)-(A+31,B+15),FUR%,PSET ELSE IF MSS=2 THEN PUT@A(A,B)
-(A+31,B+15),JI%,PSET
320 IF MSS=3 THEN PUT@A(A,B)-(A+31,B+15),FUR%,PSET:POI=POI-1
330 IF A<X THEN A=A+32:GOSUB580:GOSUB520
340 IF A>X THEN A=A-32:GOSUB590:GOSUB520
350 IF B<Y THEN B=B+16:GOSUB600:GOSUB520
360 IF B>Y THEN B=B-16:GOSUB610:GOSUB520
370 PUT@A(A,B)-(A+31,B+15),OTACO%,PSET
380 IF X=A AND Y=B THEN GOSUB 630
390 IF X=592 THEN GOSUB 770
400 GOTO 220 ' Main Loop End !!
410 '■■■■■ SUB LOOTINE ■■■■■
420 X=X+32:GOSUB540:PLAY"L64O4CDE":R=1:GOSUB500:RETURN  ■■ MOVE SUB ■■
430 X=X-32:GOSUB550:PLAY"L64O4CDE":R=2:GOSUB500:RETURN
440 Y=Y+16:GOSUB560:PLAY"L64O4EDC":R=3:GOSUB500:RETURN
450 Y=Y-16:GOSUB570:PLAY"L64O4EDC":R=4:GOSUB500:RETURN
460 SC=SC+30:LOCATE7,0:PRINTUSING"#####";SC:PLAY"L16O6CEDC":RETURN  ■■ ｵﾚﾝｼﾞ ■■
470 EF=INT(RND*16)+1:FE=INT(RND*4):EE=EF*32+16:FF=FE*(16*3)+16
480 IF POINT(EE+16,FF+7)=-1 THEN RETURN
490 PUT@A(EE,FF)-(EE+31,FF+15),FLT%,PSET:RETURN
500 IF POINT(X+16,Y)=-1 THEN 460 '■■ ｼｮｳｶﾞｲﾌﾞﾂ SUB ■■
510 IF POINT(X+15,Y+7)=-1 THEN POI=POI+1:SC=SC+5:LOCATE7,0:PRINTUSING"#####":SC:
PLAY"L64O5DEC":RETURN ELSE RETURN
520 IF POINT(A+16,B)=-1THENMSS=3:RETURN
530 IF POINT(A+15,B+7)=-1THEN MSS=1:RETURN ELSE MSS=2:RETURN
540 IF POINT(X+18,Y)=-1 THEN X=X-32:RETURN ELSE RETURN
550 IF POINT(X,Y)=-1 THEN X=X+32:RETURN ELSE RETURN
560 IF POINT(X,Y)=-1 THEN Y=Y-16:RETURN ELSE RETURN
570 IF POINT(X,Y+8)=-1 THEN Y=Y+16:RETURN ELSE RETURN
580 IF POINT(A+18,B)=-1 THEN A=A-32:RETURN ELSE RETURN
590 IF POINT(A,B)=-1 THEN A=A+32:RETURN ELSE RETURN
600 IF POINT(A,B)=-1 THEN B=B-16:RETURN ELSE RETURN
610 IF POINT(A,B+8)=-1THEN B=B+16:RETURN ELSE RETURN
620 '■■■■ GAME OVER SUB ■■■■
630 PLAY"V15L64O2CDEFG"
640 FOR I=0 TO 800:NEXT
650 PLAY"V15O3L4CO2BAGFEDC":MAN=MAN-1
660 IF MAN=0 THEN 680
670 FOR I=0 TO5000:NEXT:GOTO 110
680 SYMBOL(30,80),"GAME OVER",8,4,0
690 IF SC>HI THEN HI=SC:SYMBOL(320,120),"HIGH SCORE",3,2,0
700 COLOR=(1,7):A$=INKEY$
710 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 90 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN FOR I=0 TO 7:COLOR
=(I,I):COLOR7,0:CLS:PRINT"END !":END
720 GOTO 700 '■■■■■ ROUND CLEAR SUB ■■■■■
730 CLS:ROUN=ROUN+1:ROUND=ROUND+1:IF ROUN=8 THEN BEEP:SC=SC+ROUND*100:ROUN=0
740 SYMBOL(0,80),"ROUND CLEAR",7,4,6:COLOR=(4,0)
750 PLAY"T180L8O5GGGAGGO6CCO5BBAAGGGGGGFFFFFFEEEER64EEDDCCDDEEEEEET255"
760 FORI=0TO8000:NEXT:GOTO 110 '■■■■■ WARP SUB ■■■■■
770 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),JI%,PSET
780 X=16:PLAY"V15L64O5CDEFGAB":GOSUB500:RETURN
790 '■■■■ TITLE SUB ■■■■
800 COLOR7,0:CLS:SYMBOL(30,50),"YUJI MAN",9,5,6
810 LOCATE8,20:PRINT"HIT ANY KEY TO START !!":
820 IF INKEY$="" THEN 820 ELSE RETURN
830 '■■■■ CHARCTAR SUB ■■■■
840 LOCATE15,12:PRINT"DATA READ":FOR I=2 TO 95:READ YUJI%(I):NEXT
850 DATA 31,-32768,511,-1024,511,-1024,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,31,-32768,511,-1024,511,-1024
860 DATA 415,15360,462,31744,2047,-1024,2047,-2048,255,-2304,511,-1984,1023,-720
,1023,-616,0,0,0,0,0,0,0,0,-64,16383,-993,-32257,-513,-513
870 DATA -513,-513,-609,15871,-3634,32255,-2049,-513,-2049,-1025,-271,-3841,-769
5,-1985,-13313,-1009,-25601,-1017,-2048,3,-49,16383,-2033,511,-1,-1
880 FORI=33TO95:READ OTACO%(I):NEXT
890 DATA 0,31,-256,255,-16,1023,-8,2044,-2,2035,-2,1999,-2,32767,-2,32767,-4,327
67,-8,1023,-16,8191,-4,32767,-2,-97,-7169,-481,-16257
900 DATA 0,0,-1,-1,-32,255,-256,15,-1024,7,-2048,1,-2048,1,-2048,1,-32768,1,-327
68,3,-32768,7,-1024,15,-8192,3,-32768,1,96,7168,480,16256,-1,-1
910 GET@A(0,0)-(31,15),JI%,G
920 CIRCLE(16,9),16,6,,,F:CIRCLE(16,9),16,0,,,N:LINE(15,0)-(17,2),PSET,0,BF
930 PSET(10,6,0):PSET(10,10,0):PSET(20,15,0):PSET(7,8,0):PSET(25,8,0):PSET(15,10
,8):PSET(8,13,0):CIRCLE(25,2),8,5,.2,,F:CIRCLE(25,2),8,0,.2,,N:GET@A(0,0)-(31,
15),FLT%,G:CLS
940 CIRCLE(16,8),4,2,,,F:GET@A(0,0)-(31,15),FUR%,G:COLOR0,0:CLS:FORI=1TO6:COLOR
=(I,I):NEXT:RETURN
950 '■■■■■■■■■■
960 '■ All BASIC Program ■
970 '■■■■■■■■■■
```

ROUN……ラウンドカラー
ROUND……ラウンド数
SC……スコア
RS……オレンジの出る量
X,Y……YUJI MAN座標
A,B……たこやん座標
R……MOVE用ON GOSUBデータ
MSS……ポイント、スペース、オレンジ識別用
POI……ポイントの数
SD……YUJI MAN進行方向データ
A$……キー入力用
EF,FF……オレンジ座標

●FM-7系

■プログラムの説明

10～50	REM文
60～100	初期設定1
110～190	初期画面作成
210	初期設定2
220	オレンジ出現判断
230	YUJI MANを消す
240	面クリア判断
250～290	キー入力
300	YUJI MAN表示
310～320	たこやんを消す
330～360	たこやんを動かす
370	たこやん表示
380	GAMEOVER判断
390	ワープ判断
410～450	MOVEサブルーチン
460～490	オレンジサブルーチン
500～610	障害物サブルーチン
620～720	GAME OVERサブルーチン
730～760	面クリアサブルーチン
770～780	ワープサブルーチン
790～820	タイトルサブルーチン
830～940	キャラクタデータ

■チェックポイント

たこやんは、角をワープするので、面クリアはなかなか難しい。せめて、面クリア時にYUJIMANを1人増やしてはどうかな。740行の最後に:MAN=MAN+1:IF MAN>5 THEN MAN=5としましょう。それから、リプレイの表示がないので、700行の最後に:SYMBOL(250,150),"REPLAY (Y/N)?",3,2,0と入れておきましょう。

★バッチリ賞。

遊び方

SPACE ATTACKシリーズ、1、2に続く第3弾（といっても1、2は発表してないけどね）。

一見、ふつうのスペース・シューティング・ゲームに見えるけど、ひと味違うグラフィックが決め手。

敵の不思議な飛行物体は3段階の大きさで変化する。実はこの大きさが高度を表していて、キミも自機を大きくしたり小さくしたりしながら高度の一致したところで攻撃しないと効果がないのだ。もちろん、敵の攻撃を、高度を変えることでよけることもできる。

キーは2468。左右の移動が46、高度を変えるのが2（下がる）、8（上がる）。ビームはスペース・キーだ。

アタッカーは3機あり、全部やられるとゲームオーバーだ。

もうひとつ、COUNTと表示された数がある。

これは、最初240秒ではじまり、ビームを撃つたびに2秒ずつ減っていく。そしてこのCOUNTが0になると、アタッカーがあと何機残っていてもゲームオーバーになってしまうのだ。

敵をやっつけたときのポイントは、5～30点の範囲でランダムにスコアに加算される。高得点をあげるには、運も必要ということだ。

敵の高度にあわせて大きくなったり小さくなったり。宇宙の広がりをちょっぴり感じさせてくれるゲームだ。

▲うーん、なかなか高度があわない。

▲やった！　やっと命中だ。

▼また命中。ちえっ、でもたったの10点。ケチッ！

身長173センチ、体重60キロのうーぞうくん。

本名、内田智真。性別は男。年齢16歳。昭和42年10月17日生まれ、天秤座。血液型O型。身長173センチ、体重60キロ。視力不良。現在、高校2年で成績は中の中くらい。趣味はパソコンと切手集めで、パソコン歴は1年と5ヵ月……（もう入らないよー!）。

SPACE ATTACK 3

```
10 REM }{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}
20 REM {}                                                         }{
30 REM }{        S P A C E   A T T A C K   3                      {}
40 REM {}                                                         }{
50 REM }{      J U L Y , 1 9 8 4     By  ｳ ｰ ｿﾞ ｳ                 {}
60 REM {}                                                         }{
70 REM }{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}{}
80 ' --------------- INITIALIZE
90 SCREEN 7,7:COLOR 3,0:WIDTH 80,25:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z
100 FOR S=0 TO 100:PSET (INT(RND*640),INT(RND*200),INT(RND*5+2)):NEXT
110 DIM A1%(55),A2%(95),A3%(160),E1%(55),E2%(95),E3%(160),S%(160):H=0
120 SYMBOL (20,80),"SPACE ATTACK",4,3,1:SYMBOL (500,70),"3",8,6,1
130 SYMBOL (24,82),"SPACE ATTACK",4,3,2:SYMBOL (502,72),"3",8,6,2
140 SYMBOL (300,150),"By ｳｰｿﾞｳ",3,1,1
150 SYMBOL (24,82),"SPACE ATTACK",4,3,3:SYMBOL (502,72),"3",8,6,3
160 FOR L=0 TO 53:READ A1%(L):NEXT:FOR L=0 TO 95:READ A2%(L):NEXT
170 SYMBOL (20,80),"SPACE ATTACK",4,3,6:SYMBOL (500,70),"3",8,6,6
180 SYMBOL (24,82),"SPACE ATTACK",4,3,4:SYMBOL (502,72),"3",8,6,4
190 FOR L=0 TO 157:READ A3%(L):NEXT:FOR L=0 TO 53:READ E1%(L):NEXT
200 SYMBOL (20,80),"SPACE ATTACK",4,3,7:SYMBOL (500,70),"3",8,6,7
210 SYMBOL (24,82),"SPACE ATTACK",4,3,5:SYMBOL (502,72),"3",8,6,5
220 SYMBOL (302,151),"By ｳｰｿﾞｳ",3,1,5:FOR L=0 TO 95:READ E2%(L):NEXT
230 FOR L=0 TO 157:READ E3%(L):NEXT:COLOR 5,0:CLS
240 LINE (472,0)-(639,199),PSET,2,B:LINE (475,2)-(636,197),PSET,7,B
250 SYMBOL (485,7),"SPACE",2,2,1:SYMBOL (495,24),"ATTACK",2,2,1
260 SYMBOL (482,9),"SPACE",2,2,3:SYMBOL (492,26),"ATTACK",2,2,3
270 SYMBOL (595,8),"3",5,5,1:SYMBOL (592,10),"3",5,5,6
280 LOCATE 62,7:PRINT "* HI-SCORE *";:LOCATE 62,11:PRINT "* SCORE *";
290 LOCATE 62,15:PRINT "* COUNT *";:LOCATE 62,19:PRINT "* ATTACKER *";
300 FOR S=0 TO 50:PSET (INT(RND*470),INT(RND*200),INT(RND*6+2)):NEXT
310 LOCATE 20,12:COLOR 3:PRINT "HIT ANY KEY!";:I$=INPUT$(1)
320 ' --------------- GAME START
330 LOCATE 20,12:PRINT SPC(12);:P=0:A=3:B=230:C=1:T=0
340 LOCATE 72,9:PRINTUSING "####";H:LOCATE 74,13:PRINT P;:LOCATE 74,21:PRINT A;
350 PUT@A(B,177)-(B+31,192),A2%,PSET:TIME$="00:00:00"
360 X=RND*430:Y=RND*150:Z=1:PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),E2%,PSET
370 IF 240-TIME-T<0 THEN LOCATE 75,17:PRINT "0";:GOTO 890
380 LOCATE 73,17:PRINTUSING "###";240-TIME-T
390 SOUND 0,32:SOUND 1,1:SOUND 2,238:SOUND 3,0:SOUND 4,122:SOUND 5,0:SOUND 7,63
400 SOUND 8,16:SOUND 9,11:SOUND 10,9:SOUND 11,8:SOUND 12,1:SOUND 13,8
410 PSET (INT(RND*470),INT(RND*200),INT(RND*6+2))
420 E=RND*30-15:F=RND*20-10:G=RND*2-1:IF Y+F<0 OR 155<Y+F THEN 470
430 IF -1<Z+G AND Z+G<3 THEN Z=Z+G
440 IF Z=0 AND -1<X+E AND X+E<431 THEN PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+20),S%,PSET:X=X+E:Y=Y+
F:PUT@A(X,Y)-(X+23,Y+11),E1%,PSET
450 IF Z=1 AND -1<X+E AND X+E<431 THEN PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+20),S%,PSET:X=X+E:Y=Y+
F:PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),E2%,PSET
460 IF Z=2 AND -1<X+E AND X+E<431 THEN PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+20),S%,PSET:X=X+E:Y=Y+
F:PUT@A(X,Y)-(X+39,Y+20),E3%,PSET
470 IF INT(RND*10)=2 THEN 550 ELSE I$=INKEY$:IF I$="4" THEN D=-10
480 IF I$="6" THEN D=10 ELSE IF I$="8" AND C<2 THEN C=C+1
490 IF (I$="5" OR I$="2") AND 0<C THEN C=C-1
500 PUT@A(B,175)-(B+39,195),S%,PSET:IF -1<B+D AND B+D<431 THEN B=B+D
510 IF C=0 THEN PUT@A(B,180)-(B+23,191),A1%,PSET
520 IF C=1 THEN PUT@A(B,178)-(B+31,193),A2%,PSET
530 IF C=2 THEN PUT@A(B,175)-(B+39,195),A3%,PSET
540 IF I$=CHR$(32) THEN 730 ELSE 370
550 ' --------------- U.F.O.'S BEEM
560 FOR L=0 TO 3:PLAY "V9T240O5C16D16E16":NEXT:FOR L=0 TO 500:NEXT
570 IF Z=0 THEN LINE (X+12,Y+13)-(X+12,199),PSET,6
580 IF Z=1 THEN LINE (X+16,Y+17)-(X+16,199),PSET,6
590 IF Z=2 THEN LINE (X+19,Y+22)-(X+21,199),PSET,6,BF
600 BEEP 1:FOR L=0 TO 500:NEXT:BEEP 0
610 IF Z=0 THEN LINE (X+12,Y+13)-(X+12,199),PSET,0
620 IF Z=1 THEN LINE (X+16,Y+17)-(X+16,199),PSET,0
630 IF Z=2 THEN LINE (X+19,Y+22)-(X+21,199),PSET,0,BF
640 BEEP 1:IF Z><C THEN BEEP 0:GOTO 370
650 BEEP 0:IF Z=0 AND B<X+12 AND X<B+12 THEN 680
660 IF Z=1 AND B<X+16 AND X<B+16 THEN 680
670 IF Z=2 AND B<X+20 AND X<B+20 THEN 680 ELSE 370
680 FOR L=3 TO 13: BEEP 1:CIRCLE (B+15,185),L,6,RND:FOR R=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
690 FOR S=0 TO 200:NEXT:NEXT:A=A-1:IF A=0 THEN LOCATE 74,21:PRINT A;:GOTO 890
700 PUT@A(B,175)-(B+39,195),S%,PSET:B=230:C=1:PUT@A(B,178)-(B+31,193),A2%,PSET
710 LOCATE 74,21:PRINT A;:GOTO 370
720 ' --------------- BEEM FIRE!
730 SOUND 7,56:FOR L=0 TO 300:NEXT:SOUND 7,58
740 IF C=0 THEN LINE (B+12,179)-(B+12,0),PSET,3
750 IF C=1 THEN LINE (B+16,177)-(B+16,0),PSET,3
760 IF C=2 THEN LINE (B+19,174)-(B+21,0),PSET,3,BF
770 T=T+2:SOUND 7,63:IF C=0 THEN LINE (B+12,179)-(B+12,0),PSET,0
780 IF C=1 THEN LINE (B+16,177)-(B+16,0),PSET,0
790 IF C=2 THEN LINE (B+19,174)-(B+21,0),PSET,0,BF
800 IF C><Z THEN 370 ELSE IF C=0 AND X<B+13 AND B<X+12 THEN 830
810 IF C=1 AND X<B+17 AND B<X+16 THEN 830
```


リスト次ページに続く

```
820 IF C=2 AND X<B+21 AND B<X+20 THEN 830 ELSE 370
830 FOR L=0 TO 10:BEEP 1:FOR R=0 TO 80:NEXT:BEEP 0:FOR R=0 TO 50:NEXT:NEXT
840 CONNECT (X,Y)-(X+39,Y+20)-(X+10,Y+5)-(X+30,Y+18)-(X,Y+10)-(X+35,Y+20),2
850 I=INT(RND*6+1)*5:P=P+I:LOCATE X/8+.5,Y/8+1:PRINT I::IF P>H THEN H=P
860 LOCATE 72,9:PRINTUSING "####";H:LOCATE 72,13:PRINTUSING "####";P
870 FOR L=0 TO 200:NEXT:PUT@A(X,Y)-(X+40,Y+20),S%,PSET:GOTO 360
880 ' ---------------- GAME OVER
890 BEEP 1:SYMBOL (10,80),"GAME OVER",5,3,2:BEEP 0
900 FOR R=8 TO 10:BEEP 1:SOUND R,0:BEEP 0:NEXT:BEEP 1
910 SYMBOL (150,110),"SCORE "+STR$(P),3,2,6:BEEP 0:I$=INKEY$:LOCATE 25,20
920 PRINT "HIT ANY KEY!";:I$=INPUT$(1):COLOR 5,0:CLS:GOTO 240
930 ' ---------------- CHARACTER DATA
940 DATA 16,0,14336,124,0,-512,254,0,-512,254,0,-512,238,0,-14848,130,0,0,16,0,1
4336,40,0,10240,313,131,14722,-28871,-7521,14834,-199,-383,14594,124,0,-4608,16,
0,14336,56,0,14336,56,0,14336,56,0,14336,40,0,0,0,0,0
950 DATA 1,0,3,-32768,7,-16384,15,-8192,31,-4096,31,-4096,31,-4096,31,-4096,31,-
4096,31,-4096,31,-4096,31,-4096,15,-8192,4,16384,0,0,0,0,1,0,3,-32768,7,-16384,6
,-16384,6,-16384,39,-14336,-32665,-13310,-32281,-12542,-30745,-12350,-24601,-123
02,-25,-12290
960 DATA -2009,-14274,-32761,-16382,-32761,-16382,38,-14336,60,30720,1,0,3,-3276
8,7,-16384,7,-16384,7,-16384,7,-16384,7,-16384,7,-16384,7,-16384,7,-16384,7,-163
84,7,-16384,6,-16384,4,16384,0,0,0,0
970 DATA 0,4096,0,56,0,0,31744,0,254,0,1,-256,0,1023,-32768,7,-64,0,2047,-16384,
7,-64,0,2047,-16384,7,-64,0,2047,-16384,7,-64,0,2047,-16384,7,-64,0,2047,-16384,
3,-4224,0,455,0,0,-32256,0,0,0,0,0,0,16,0,0,14336,0,124,0,0,-512,0,238,0,0,-1484
8,0,238,0,8
980 DATA -480,128,6398,12290,-32712,-456,640,-1794,15874,-31752,-449,-32113,-179
4,16354,-8,-449,-257,2302,8446,-32760,-480,640,254,2,-32768,-512,512,254,0,9,-22
4,0,3971,-8192,0,4096,0,56,0,0,31744,0,254,0,0,-512,0,254,0,0,-512,0,254,0,0,-51
2,0,254,0
990 DATA 0,-512,0,254,0,0,-512,0,254,0,0,-512,0,254,0,0,-4608,0,198,0,0,-32256,0
,0,0,0,0,0
1000 DATA 398,15,10176,15993,-1927,-780,-3074,14951,-100,10235,391,-2806,24576,5
145,-856,3241,16386,8832,398,15,10176,15995,-1927,-780,-3074,14951,-100,10235,25
03,-2742,26916,5145,-856,3243,16386,8832,398,15,10176,15995,-1927,-524,-3074,149
51,-228,10235
1010 DATA 391,-2806,24576,5145,-984,3243,16386,8832
1020 DATA 120,13312,760,14208,3832,14304,15800,14184,31633,15732,1976,16360,-8,1
6340,1300,20800,10922,-21848,-520,-16428,32056,16040,16377,15696,8184,10912,1360
,5440,168,-22016,8,0,120,13312,764,14208,3832,-18464,15800,14184,31632,15732,197
8,16360,-8
1030 DATA 16340,5461,21840,10922,-21848,-520,-16428,32060,16040,16377,15696,8184
,10912,1361,5440,168,10752,8,0,120,13312,764,14208,3832,14304,15800,14184,31632,
15732,1976,16360,-8,16340,1300,20800,10922,-21848,-520,16340,32060,16040,16377,1
5696,8184
1040 DATA 10912,1361,5440,168,-22016,8,0,0,0,0,3615,12288,120,-11314,2,-6662,-24
32,3779,-1287,8223,-22581,32336,15118,31614,26742,4041,15892,-4967,10403,2776,13
01,17540,-8150,-8214,4768,7647,-11000,2062,-12374,1084,4077,21546,12071,-30040,2
1525,4437
1050 DATA 20648,2728,-21855,16389,20565,19072,168,10773,0,5396,-22528,2,-32000,0
,0,0,14,7984,0,30931,-12800,737,-1306,-32754,-15366,-1760,8103,-13442,20539,3707
,32360,30351,-14018,-27412,6442,-23798,-10219,21844,-31520,10975,-5358
1060 DATA -22243,-8235,2056,3791,-21996,15375,-4780,10799,10122,-22444,5377,2184
0,-22518,-22358,-23232,1360,21834,-32768,-22486,5376,21,5288,0,643,0,0,0,0,3615,
12288,120,-11314,2,-6662,-2432,3779,-1287,8223,-30773,31824,15118,31614,26742,-2
8727,16020
1070 DATA -4967,10403,2776,1301,17540,-8150,-8214,4769,7647,-11000,2062,-12374,1
084,4077,21802,12039,-30040,21525,4437,20648,2720,-21851,16389,20565,19072,168,-
21995,0,5397,-22528,2,-32000,0
```

次号プログラムポシェット第5号は、ますますおもしろくなって12月5日発売！ お楽しみに！

■変数リスト

A1%( )……アタッカーのグラフィックパターン(小)
A2%( )……アタッカーのグラフィックパターン(中)
A3%( )……アタッカーのグラフィックパターン(大)
E1%( )……敵のグラフィックパターン(小)
E2%( )……敵のグラフィックパターン(中)
E3%( )……敵のグラフィックパターン(大)
S%( )……グラフィックパターン消去用
H……ハイスコア
P……スコア
I$……KEY IN用
A……アタッカーの数
B……アタッカーのX座標
C……アタッカーの高さ（大きさ）
D……アタッカーのX座標増減
T……TIMEとCOUNTの調整用
X,Y……敵の座標
Z……敵の高さ(大きさ)
E,F……敵のX,Y座標の増減
G……敵の高さ(大きさ)の増減
I……スコアの増加分

■プログラムの説明

10～ 70 REM文
80～110 初期設定
120～150、170～180，200～220 タイトル画面
160,190,220～230 グラフィックパターンの読み込み
240～290 表示画面作成
300～310 星の表示、ゲームスタート待ち
320～360 ゲームスタート時の設定
370～380 COUNT(TIME使用)
390～400 BACK GROUND SOUND
410 星の座標
420～470 敵の移動と表示
470～540 アタッカーの移動と表示
550～710 敵のビームの表示と衝突の判定
720～870 アタッカーのビーム表示と判定と処理
880～920 GAME OVER
930～1070 キャラクタのグラフィックパターンのDATA

■チェックポイント

1対1の対決なんだけどボーナスがないので、ボーナスキャラを出現させてもいいね。

自分の機数は330行のAの値なので、これを大きくしたり、370行のIF240－TIMEと380行の240－TIME－Tの240の値を大きくすれば、長く遊べるよ。

★バッチリ賞。

▼水虫出たぞ、水虫出たぞ、コワイゾ、イッヒッヒッー(このCMソング知ってる?)。

遊び方

ここはキミの足の裏の一部を虫メガネで見たもの。フラフラ動いているエイリアンはもっちろん水虫菌。それも突然変異の怪物菌で、なんと薬をぬるキミの指にかみついてくるのだ。この菌にかみつかれないよう、うまくよけて、足の裏の80%以上に薬をぬってほしい。移動はカーソル・キー。水虫の怪物につかまったらゲームオーバーだ。

バックのサウンドはぬればぬるほど音程が高くなり、なんだか興奮してしまうぞ。

80%以上ぬったら1ラウンドクリア。次のラウンドに行くのだけれど、水虫の動きもだんだんはやく、難しくなってくるのだ。リプレイはSキーだ。

東京に住むやさしい心の中3生、いっさくん。

編集部のみなさん大変でしょーが、がんばってください。徹夜はなるべくやめましょう(目の下が黒くなります)。最後に、このゲームをおもしろいといってくれたシャリギャン渡辺&ゴルゴ戸張&キラー神谷、ありがとう。フフフ私はM君に勝った!!

PAINTING

```
10 Print "URL";:view 1,0,31,23:console 0
:scod 0,&E1:scol 0,10:S=0:mag 0:N=0
20 stchr "3c7edbffbd81ffdb" to 1:M=7
30 for I=1 to 4:scod I,1:scol I,7:loc I
to rnd(19)*8+8,16:next:N=0:X=10
40 M=M-1+(M<1)*-5
50 Print "↓┏";rPt$(20,"━");"┓":Y=10
60 for I=1 to 20:Print "┃";rPt$(20," ");
"┃":next:Print "┗";rPt$(20,"━");"┛";
70 I=inkey(0):VX=(I=55)*(X<20)-(I=54)*(X
>0):VY=(I=46)*(Y<21)-(I=51)*(Y>0)
80 R=rcrt(X+VX,Y+VY):sg 0,1000-N*3,15
90 if R=32 then S=S+5:N=N+1:locate X,Y:P
rint "■":X=X+VX:Y=Y+VY:loc 0 to X*8,Y*8
100 if coinc(0,1,4)<>-1 then goto $E1
110 for I=1 to 4:if I<rnd(6)then move I
to rnd(19)*8+8,rnd(19)*8+8,rnd(5)+M else
 move I to X*8,Y*8,rnd(3)+M
120 next:if N>319 then N=0:Play "c16b4",
"o3b8a8":cls:goto 30
130 Print "■SCORE";S:goto 70:$E1:sg 0,,0
:$E:Print cursor(8,8);"GAME OVER":if ink
ey(0)<>26 then goto $E else goto 10
```

■変数リスト

S……スコア
M……面数
N……塗った量
X,Y……座標
I……雑用
VX,VY……これから進む方向
R……これから進む方向にあるキャラクタ

■プログラムの説明

10〜40	初期設定
50〜60	画面表示
70	キー入力
80	変数Rの設定と音出し
90	塗ってあるかを変数Rで判断
100	水虫菌にあたったか?
110	水虫菌の移動
120	塗り終わったか?
130	ゲームオーバー、スコアの表示

■チェックポイント

ゲーム自体はそれほど目新しいものではないのだけれども、このひたすら上昇する効果音に、なぜか興奮してしまうのだ。それにこの4匹の水虫のウヨウヨとした動きが、それっぽくていいな。

水虫が4匹ではムズイという人は、30行と110行の頭にあるfor I=1to4:〜の4を、3にすれば3匹、2にすれば2匹と減りますぞ。★バッチリ賞。

遊び方

小さいころ読んだ絵本で見たような風景のなかを、グラスホッパー（バッタ）がピョンピョンはねるメルヘンチックなゲーム。結構スピードもあって難しいぞ。

キミが動かすのはバッタ。右から襲いかかってくるキャノンボールを、←と→のキーでよけながらピョンピョンとんでいこう。

バッタはボールよりちょっと高くとべるということを一応頭に入れといてね。また、スピードがあると、ボールをすりぬけるなんてことがあるので、スピードをおそれずに勇敢にとんでいこう。そういえば今はもう秋。バッタ気分も悪くない。

ポシェット2作目の15歳、高橋司くん。

え〜、ポシェット2作目です。このまえより、処理が複雑なので、動きが遅く、かんたんです。乱数を使ってないのでパターンがあり、やればやるほど点数が伸びてこのまえより楽しいと思う。グラフィックに凝ったぶん、プログラムはギリギリ1画面。

▼ほのぼのメルヘンタッチ。あんまりほのぼのしちゃってボールにあたっちゃいそう。

グラスホッパーvs.キャノンボール

```
1 dim X(3),Y(3),W(3):print "■":for I=0 t
o 3:read A$:stchr A$ to I:next:data00000
484c6f57c3f,0def741f14051970:scol 0,15
2 for I=1 to 3:scod I,&FC:scol I,10:next
:ginit:scod 0,0:mag 2:fcol 6:bar 0,176,2
55,191:for J=0 to 2:gmove 0,58+J*48
3 for I=0 to 270 step 8+J*8:draw I,58+J*
40+N*32:N=1-N:next I:fcol 4-J:paint 0,J*
60:next:fcol 12:paint 0,175:play "t200"
4 for I=1 to 3:X(I)=0:Y(I)=I*64:W(I)=0:n
ext:S=0:X=0:Y=0:W=0:fcol 15:play,,"s1"
5 print#1 cursor(10,23);"START Y KEY";
6 sg 1,,15:on(inkey(0)=22)+2 goto 7,5
7 K=inkey(0):X=X+((K=54)-(K=55)-(X<16)+(
X>232))*8:Y=Y+W:sg 1,Y+600:for I=1 to 3
8 sg 0,Y(I):if Y(I)>140 then Y(I)=140:W(
I)=-20:play,,"o3c4" else W(I)=W(I)+2
9 Y(I)=Y(I)+W(I):X(I)=X(I)-I*4:sg 0,,15
10 loc I to X(I),Y(I):if X(I)<-16 then X
(I)=256:S=S+1:print#1 "■■■";S
11 next:loc 0 to X,Y:if Y>140 then Y=140
:W=-22 else W=W+2:data 000c020107 0f1ded
12 if coinc(0,1,3)=-1 then goto 7 else N
=0:data eff6fa04f8e42219:goto 4
```

■変数リスト

X( ),Y( ),W( )……敵座標と加速度(増分)
A$……データ読み込み用
I,J……FOR〜NEXT用
N……画面表示計算用
X,Y,W……自分の座標と加速度(増分)
K……キー入力用

■プログラムの説明

1	配列宣言・キャラクタ定義
2	スプライト定義
3	画面表示
4〜6	スタート時各変数初期設定・スタート処理
7	キー入力・処理
8〜10	敵移動
11	バッタ移動
12	ゲームオーバー処理

■チェックポイント

でっかいボールがポワ〜ンポワ〜ンと見事にはずんでますね。本当にM5ってこういうのが簡単にできてしまうんだから……スゴイなあ。画面も十分美しい(?)し。

しかし、この音はちょっと…もっとウキウキするような音にしてほしかった。

それと、“START Y KEY”というのが表示されっぱなしというのは、せっかくの画面がもったいない。★バッチリ賞。

上下の敵とダブルファイト！

BATTLE SHIP

FOR
M5(Pro.,Jr.)BASIC G

BY 岸本卓也

遊び方

上からは敵の戦闘機、下からは敵の潜水艦……。まんなかで孤軍奮闘するのが、キミのあやつる戦艦だ。

⬅➡キーで右に左に敵の攻撃をかわしながら、CTRL（敵戦闘機用ミサイル）や SHIFT（敵潜水艦用ミサイル）で戦ってくれ。

敵戦闘機を１機撃ち落とすごとに100点、敵潜水艦は１機ごとに200点だ。

敵潜水艦を４機破壊すれば１面クリアでボーナスがもらえる。ボーナスは500点×クリア数だ。クリアしていくごとに難しくなり、８面で難しさは最高潮になってくるぞ。

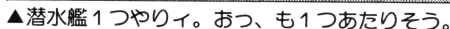
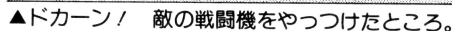
１万点を越えると、戦艦１機がプレゼントされる。戦艦が3機（または４機）やられてしまったら、ゲームオーバー。ゲームをはじめるには、リターン・キーをおそう。

キミは何面まで戦いぬけるか？

M5を購入して1年。数ヵ月まえ、他誌に投稿し、採用通知もこないのに学校で本に載るぞなんていってボツだった……。恥をかいたけど、これで学校で自慢ができる。今、中3なのであまりプログラミングできないけど、少しずつ作っているところ。

M5歴1年、学校で自慢ができる岸本卓也くん。

▲ドカーン！ 敵の戦闘機をやっつけたところ。

▲潜水艦１つやりィ。おっ、も１つあたりそう。

BATTLE SHIP

```
10 Print "[reverse characters]":mag 2:console 0:dim J(7):Play "s1","s118",
"132":O=100
20 for I=0 to 39:read A$:stchr A$ to I:next:event 40,1:on ev
ent gosub 490
30 data0000100805000ff7f,0000000000000000,003034f4fc00fffe,00
00000000000000
40 data00000017fffff7f,0000000000000000,0040e0f0fefffefc,00
00000000000000
50 data8ec7ffff8303070e,0000000000000000,0000feffc0800000,00
00000000000000
60 data0000000000000000,0207020202000000,0000000000000000,00
00000000000000
```

リスト次ページに続く

```
70 data000000081c080000,0000000000000000,0000000000000000,00
00000000000000
80 data0020100800000000,0000000000000000,0000000000000000,00
00000000000000
90 data1042812a81249220,0000000000000000,8a11442148240148,00
00000000000000
100 data8034022049032904,2800000000000000,012c400492c09420,1
400000000000000
110 data0000060f3f7fffff,7fff0f3f1f070100,01030f1fbfdfeff7,e
fdffffefcf8f060
120 data0183d7dbbd7ffffb,fdfefffe7c381000,0080d0f8f0f8feff,f
ffe7cf87c381000
130 A=32:for I=0 to 1:scod I,A:scol I,14:A=36:next:joint 1 t
o 0,2
140 scod 2,0:scol 2,15:scod 3,8:scol 3,12:for I=4 to 7:scod
I,4:next
150 scod 8,12:scol 8,15:A=15:for I=9 to 10:scod I,20:scol I,
A:A=1:next:for I=11 to 13:scod I,16:scol I,10:next
160 A=24:for I=14 to 15:scod I,A:scol I,6:A=28:next
170 stchr "000000002277ffff" to 255,1
180 for I=0 to 224 step 8:color I,&E1:next:color 255,&47:col
or &E8,&77:color &F0,&44:bcol 13
190 print cursor(11,0)"BATTLESHIP":print " HIGH-SCORE010000
 SCORE000000"
200 view 0,2,31,6:cls &E8:view 0,8,31,22:cls &F0:view:print
cursor(0,7)rpt$(32,"▼")
210 print cursor(3,23)"LEFT=2 ROUND01 (c)T.K 1984██"
220 for T=32 to 120 step 8:color T,&30:for I=128 to 248 step
 8:color I,&A0:next I,T
230 print " ████ ████ ████ ████ █    ████"
240 print " █  █ █  █  █    █   █    █"
250 print " ████ █  █  █    █   █    ███"
260 print " ████ ████  █    █   █    ███"
270 print " █  █ █  █  █    █   █    █"
280 print " ████ █  █  █    █   ████ ████":view 6,8,25,13
290 print "████ █  █ █ ████"
300 print "█    █  █ █ █  █"
310 print "█    ████ █ ████"
320 print "████ █  █ █ █"
330 print "   █ █  █ █ █"
340 print "████ █  █ █ █";:view
350 print cursor(3,15)"(c)1984 by Takuya.Kishimoto";cursor(1
0,17)"KEY FUNCTION"
360 print "  missile","left......;KEY":print "  SHIFT & CTRL
  ";"  &"
370 print tab(7)"KEY","right.....:KEY";cursor(4,22)"PUSH RET
URN KEY TO START"
380 N=0:L=2:P=1:R=5:S=5:U=0
390 if inkey(0)<>8 then goto 390 else print "█"
400 gosub 800:for I=4 to 7:scol I,rnd(9)+6:loc I to rnd(224)
+8,rnd(80)+96:next
410 play "t210fc8c8fa8989d92ec8c8ec8c8fcft180":gosub 780:gos
ub 790:gosub 770:gosub 830:gosub 880
420 X=120:Q=1
430 B=inkey(0):C=inkey(1):if(B=54)*(X>8)then X=X-3 else if(B
=55)*(X<230)then X=X+3
440 loc 2 to X,54:if C=1 then gosub 570 else if C=4 then gos
ub 590 else if C=5 then gosub 570:gosub 590
450 for I=6 to 9:if status(I)=0 then erase I+4
460 next:F=coinc(9):if F=3 then gosub 610 else H=coinc(8,4,7
):if H<>-1 then gosub 620
470 E=coinc(2,10,13):if E<>-1 then goto 670
480 if play then goto 430 else on Q gosub 730,740,750,760:go
to 430
490 if(status(0)=0)*(rnd(3)=0)then move 0 on 255,rnd(24)+16:
sleep 1,1:move 0 step-1,0,7
500 if(status(1)=0)*(rnd(6)=0)then loc 3 to-8,rnd(24)+16:mov
e 3 in 1 step 1,0,1
510 for D=2 to 5:if status(D)=0 then move D+2 in D to rnd(22
4)+8,rnd(80)+96,6
520 next:for D=11 to 13:K=rnd(3)+4:if(J(K)=1)+(status(D-4)=1
)+(rnd(5)<>0)then goto 540
```

次号プログラムポシェット第5号は、ますますおもしろくなって12月5日発売！お楽しみに！

```
530 loc D to sprite(K,1),sprite(K,0):move D in D-4 to X+3,46
,R
540 next:if status(1)=0 then goto 560
550 if(sprite(3,1)<X)*(status(6)=0)then loc 10 to sprite(3,1
)+5,sprite(3,0)+2:move 10 in 6 to X+8,62,2
560 return
570 if status(10)=0 then play,,"d":loc 9 to X,54:move 9 in 1
0 step-2,-2,1
580 return
590 if status(11)=0 then play,,"c":loc 8 to X,54:move 8 in 1
1 to X,184,2
600 return
610 N=N+1:loc 14 to sprite(3,1),sprite(3,0):erase 3,9:gosub
640:gosub 830:erase 14:return
620 N=N+2:loc 15 to sprite(H,1),sprite(H,0):J(H)=1:erase H,8
:gosub 640:erase 15
630 M=M+1:if M>3 then goto 840 else gosub 830:return
640 event off:move off
650 sg 3,6,15:sleep 11,1:G=16:for I=15 to 13 step-1:sg 3,4,I
:sleep G,1:G=G/2:next:sg 3,,0
660 gosub 810:gosub 880:return
670 event off:erase 2,8,9,10,11,12,13
680 loc 15 to X,54:sg 3,6,15:sleep 11,1:loc 14 to X,54:for I
=15 to 0 step-1:sg 3,4,I:sleep 11,1:next
690 erase 14,15:L=L-1:if L>=0 then print cursor(8,23)num$(L)
;:gosub 800:sleep 2:gosub 790:event on:goto 420
700 print cursor(10,11)" GAME  OVER "
710 play,"ggaabba4r6gbaag4r6":gosub 780
720 erase:gosub 790:print cursor(24,1)"0000":cursor(8,23)"2"
;cursor(15,23)"01";"KVK":goto 380
730 play "cf8f8fc8c8":Q=2:return
740 play "gdg2":Q=3:return
750 play "ec8c8ec8c8":Q=4:return
760 play "fdcr":Q=1:return
770 for I=4 to 7:J(I)=0:next:M=0:return
780 if play then goto 780 else return
790 view 10,10,21,13:cls &F0:view:return
800 print cursor(12,11)"READY !!":loc 2 to 120,54:return
810 print cursor(24,1)right$("000"+num$(N),4):if O<N then O=
N:print cursor(11,1)right$("000"+num$(O),4)
820 return
830 move on:event on:return
840 gosub 780:locate 10,10:mprint(12,4);"┌──────────┐|●B O N
 U S|| 500 *     |└──────────┘":print cursor(17,12);P
850 play "t250ff8f8fcfaa8a8afao6cc8c8co5ao6cff8f8f2o5":N=N+5
*P
860 R=R-1:if R=0 then R=1:S=S-1:if S=1 then S=2
870 gosub 780:sleep 1:gosub 810:P=P+1:print cursor(15,23)rig
ht$("0"+num$(P),2);:gosub 790:erase:goto 400
880 if(N>99)*(U=0)then play,"o6aa2o5":L=L+1:print cursor(8,2
3)num$(L);:U=1
890 return
```

■変数リスト
B,C……キー入力用
E,F,H……衝突判定用
J( )……潜水艦使用判定用
L……SHIPの残り
M……潜水艦の爆発回数
N……スコア
O……ハイスコア
P……ラウンド数
Q……BGMルーチンコール用
R……ミサイルのスピード
S……ミサイルの発射率
X……SHIPのX座標

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定1
20〜180	キャラクタ定義
190〜210	ゲーム画面作成
220	キャラクタ定義
230〜370	タイトル画面作成
380	初期設定2
390	キー入力判定
400〜410	スタート
420	初期設定3
430〜440	キー入力判定
450	敵ミサイル消去
460〜470	スプライト衝突判定
480	BGMルーチンコール
490	雲移動
500	敵機移動
510	潜水艦移動
520〜560	敵ミサイル移動
570〜600	ミサイル移動
610〜660	敵機、潜水艦爆発
670〜690	SHIP爆発
700〜720	ゲームオーバー処理
730〜760	BGM
770〜830	サブルーチン群
840〜870	ボーナス
880〜890	SHIPを1隻増やす

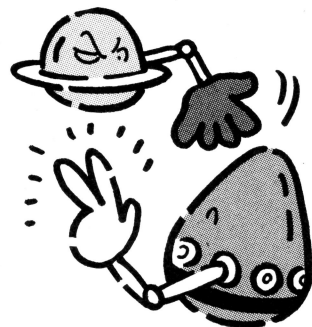
■チェックポイント

この手のゲームはむかしからあったけど、このM5の「BATTLESHIP」は動きがなめらかで速い。BGM、効果音もちゃんと付いている。そして画面がきれいだ。気になったことといえば、魚雷が海面上にまで飛び出すことぐらい。(あっ、ミサイルだからいいのかな?)

それと、面が進むにつれてもっと敵の攻撃がいやらしくなったほうがいいと思うのだが…。でも、いい出来だ!

高得点を上げるには、潜水艦を1隻だけ残して、敵飛行機をひたすら撃ち落とすのだ。★サイコー賞!

●M5系

遊び方

ううむ、なんとなく不気味なスペースゲームじゃ。

⊟⊟キーでピラミッド型宇宙船をあやつって、画面上からやってくるジャンケン型UFOをやっつけよう。もちろん、UFOを迎えうつミサイルもジャンケン型。ミサイルとUFOでジャンケン勝負するわけ。1でグーのミサイル、2でチョキのミサイル、3でパーのミサイル発射。敵はランダムに形を変え、色を変えるのでおもしろいぞ。

パーのミサイルで勝つと20点、チョキは10点、グーは5点。だからパーで勝ったほうが高得点できるわけ。

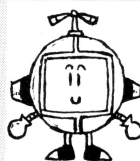
敵が、2回画面の下までくるか、宇宙船にあたるとゲームオーバー。リプレイはZだ。

★参考「マイコンBASICマガジン」'84.1,『The正十二面体』

▼大宇宙を股にかけたジャンケン!?

▲ジャンケンポン！　勝った、ドッカーン！

なぜかあやまる17歳、新潟県の藤田康二くん。

すみません！ 藤田康二です！ M5もM7とかM55とか出れば、もっと盛りあがるのでは？ このプログラムは5月に送ったので、とっくにボツになったものとあきらめていただけに、よけいうれしくなってしまったりしないこともない（!?）。

■変数リスト

X……自機のX座標
S……スコア
P……敵のスピード
G……やっつけた回数
N……自機の数
A……敵のキャラクタコード
I……敵のY座標
L……サウンド
K……キー入力用
HS……ハイスコア

■プログラムの説明

行	内容
10〜100	初期設定1・キャラクタ定義
110〜115	タイトル表示
120〜125	オープニング
130	初期設定2
135	背景、自機の表示
150	敵のキャラクタ変化
155	自機の色の変化
160	敵の移動・スピード変化
170	スコア・ハイスコアの表示
180〜190	自機の移動・バックの音
200〜220	それぞれの手のミサイル発射
230〜240	敵が下まで来るか、自分に当たったらゲームオーバーへ
250〜270	爆発の判断
280	メインルーチンへもどる
290	敵の爆発
300	自機の爆発
310〜330	ゲームオーバー処理

■チェックポイント

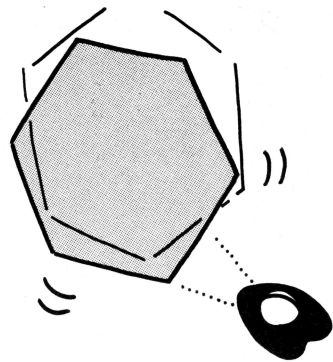
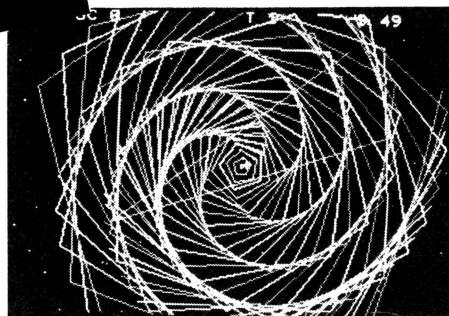
な、なんなんだこれは〜。敵がぐーちょきぱーなら味方の弾もぐーちょきぱー。う〜む、アイデアですなあ、おもしろい。

ちゃんとBGMも入っていて楽しく仕上っているな。

ただ自機が2台というのはちょっと苦しい。増やすのは簡単。130行にある〜:N=の値を増やすだけさ。★バッチリ賞。

じゃんけんウォーズ

```
10 Print "URL":mag 2:console 0
20 stchr "1038381c0e071b3e" to 32:stchr "3e0b3d363b1c0f07" to 33
30 stchr "081c1c3870e0c0b0" to 34:stchr "783c8cdc7cf8f0e0" to 35
40 stchr "0000073b3b5deded" to 36:stchr "b5d3ecff7f7f3f0f" to 37
50 stchr "00006070b0b6bfbf" to 38:stchr "b3678fefffefcf0" to 39
60 stchr "011919d9ddcdcdef" to 40:stchr "6f7f7f7f3f3f1f0f" to 41
70 stchr "80989898b8b0b0f0" to 42:stchr "f3f3f7fffefcf8f0" to 43
75 stchr "8479020974830303" to 44:stchr "3830031310747100" to 45
76 stchr "2475820029846435" to 46:stchr "1813193358573691" to 47
80 scod 0,44:scol 0,8:scod 1,36:scol 1,&0A
90 scod 2,32:scol 2,&0D:scod 3,40:scol 3,&0F
100 scod 4,36:scol 4,2:scod 5,236
110 Print cursor(10,6);"JANKEN WARS";cursor(12,9);"missile";cursor(10,11);"[1]--- ぐー"
115 Print cursor(10,13);"[2]--- ちょき";cursor(10,15);"[3]--- ぱー";cursor(6,19);"1984.5.8 By K.Fujita"
120 Play "s1fa99ff8.d16c"
125 if Play=1 then goto 125
130 scol 5,7:X=120:S=0:P=2:G=0:N=2:erase:cls
135 for I=0 to 70:A=rnd(31):B=rnd(20):Print cursor(A,B);".":next I:loc 5 to X,184
140 loc 4 to rnd(240),0:I=0
150 A=(rnd(2)+8)*4:scod 4,A:scol 4,rnd(&0D)+2:I=I+32
155 if N=1 then scol 5,&06
160 move 4 to rnd(240),I,P:if G>9 then P=rnd(1)+1
170 Print cursor(2,1);"SCORE";S;cursor(16,1);"HI-SCORE";HS
180 K=inkey(0):X=X+((X>240)-(X<0)+(K=54)-(K=55))*5:L=rnd((9)+1)*100:sg 1,L,7
190 loc 5 to X,184
200 if K=9 and status(1)=0 then loc 1 to X,168:move 1 step 0,-2,1:Print "G"
210 if K=10 and status(2)=0 then loc 2 to X,168:move 2 step 0,-2,1:Print "G"
220 if K=11 and status(3)=0 then loc 3 to X,168:move 3 step 0,-2,1:Print "G"
230 if sprite(4,0)=>176 then goto 300
240 if coinc(5)=4 then goto 300
250 if sprite(4,2)=32 and coinc(1)=4 then S=S+10:gosub $ばくはっ
260 if sprite(4,2)=40 and coinc(2)=4 then S=S+20:gosub $ばくはっ
270 if sprite(4,2)=36 and coinc(3)=4 then S=S+5:gosub $ばくはっ
280 if status(4)=0 then goto 150 else goto 180
290$ばくはっ:loc 0 to#4:erase 1,2,3,4:for I=15 to 0 step-1:sg 3,5,I:sleep 1,5:next I:sg 3,,0:erase 0:I=0:G=G+1:return 140
300 move 4 step 0,0:sg 1,,0:sg 3,6,15:sleep 2:sg 3,,0:sleep 1:N=N-1:if N<>0 then goto 140
310 Print cursor(10,10);"GAME OVER (Z)":Play "s1fa99fc8.d16f"
320 if S>HS then HS=S
330 if Play=0 and inkey$="z" then goto 130 else goto 330
```

●M5系

▼やっつけたときのデモもいいね。

遊び方

リストが短い！ 動きがはやい！ おもしろい！ と担当のパンプ激賞の1画面プログラム。

キャラクタはシンプルだけど本格的な3－Dスペース・シューティング・ゲームなのだ。

2468キーを操作して、敵の急所(黄色いポイント)あたりを照準(＋)にもってきて、スペース・キーでビームを撃ちこもう。ビームを6発連続撃ちそこなうか、敵との距離が0になったらゲームオーバー。

府立金岡高校3年3組のなかのひとりです。趣味はパソコンとYMOを聴くこと。“きれい、3－Dもどき”を目標に作った

急に大阪弁が出てしまう高3、わらだくん。

のがこのゲーム。でも採用されるなんて思ってなかったから、もう今はうれしくてうれしくて、たまらんわ、ほんまに。

MINI FIGHTER

```
10 DEFINTA-Z:SCREEN0,0,0:CLS4:CLICKOFF:REPEAT OFF:WIDTH40:INIT
25 BX=100:BY=100:L=0:X=155:Y=95:S=0:ST=0:H=0:POKE&HE,20,12:PRINT"+"
30 TM=0:IF ST>280 THEN ST=280
40 BX=RND*150+50:BY=RND*100+50:L=0:V=INT(RND*10)*18:LOCATE20,12:PRINT"+"
45 FOR I=0 TO 100:PSET(RND*639,RND*199,-(RND<.5)*6+1):NEXT
50 IFL>150THEN170ELSEP=PEEK(&H2E):KX=BX:KY=BY:BX=BX-(P=&H34)*15+(P=&H36)*15+(RND
*20-10):BY=BY-(P=&H38)*10+(P=&H32)*10+(RND*10-5):PALET7,7+(RND<.5)*4
60 POKE&HE,5,0:PRINT"SC";S,"T";6-TM,"D";150-L:PALET1,RND*4+1
70 PRESET(KX,KY):POLY(KX,KY),H,0,V,0+H+H+H+H,360+H+H+H+H
80 PSET(BX,BY,6):POLY(BX,BY),L,2,V,0+L+L+L+L,360+L+L+L+L:H=L:L=L+ST/40+1
90 ON-(P<>&H20)GOTO50:LINE(0,199)-(163,100),PSET,4:LINE(319,199)-(163,100),PSET,
4:SOUND 7,&B11111101:SOUND 9,16:SOUND 12,128:SOUND 3,0:SOUND13,9:COLOR0
100 FOR I=255 TO 0   STEP-10:SOUND 2,I:NEXT
110 LINE(0,199)-(163,100)-(319,199):COLOR7:TM=TM+1
120 IF (ABS(163-BX)<L/15)*(ABS(100-BY)<L/10)GOSUB 140:GOTO30
130 IF TM>5 THEN GOTO 170  ELSE 50
140 SOUND7,&B11011111:SOUND6,10:SOUND12,L:SOUND13,9:SOUND10,16:PALET 1,1
150 R=RND*100+60:FOR I=1TOL+L/2 STEP 5:POLY(160,100),I,RND*2+1,R,I+I,480+I+I
160  P=I:NEXT:S=S+(200-L/2)/2:ST=S:CLS4:RETURN
170 SOUND7,&B11011111:SOUND10,16:SOUND12,255:SOUND13,9
180 FOR I=1 TO 360 STEP 10:POLY(160,100),I,4,120,0,360:NEXT
190 CLS:CSIZE 3:LOCATE6,8:PRINT#0"GAME OVER":KEY 0,"":PAUSE 4
200 LOCATE10,11:COLOR2:PRINT"REPLAY Y KEY ":COLOR7:Y$=INKEY$(1)
210 IF Y$<>"Y" THEN END ELSE 10
```

■変数リスト

BX……敵のX座標
BY……敵のY座標
L……距離
H……消去用距離のダミー
KX,KY……敵消去用ダミー
V……敵の形
P……キー入力用
TM……タマの数
S……スコア
ST……スコアのダミーと難易度
R……爆発パターンの形

■プログラムの説明

10～ 25	初期設定1
30～ 40	初期設定2
45	星表示
50	キー入力
60	スコア、残り玉数、距離の表示
70～ 80	敵の表示
90～130	ビームルーチン
140～160	敵の爆発
170～210	ゲームオーバー・リプレイ

■チェックポイント

おお～すごい！ワイヤーフレームの敵が3-Dでせまってくる。

このプログラム、スピードを速くするために、いろいろと賢いことをやってるぞ。PEEK(&H2E)というところでキー入力をしているが、002EH番地には今押されているキーのコードが入っているのだ。STICK関数を使うより、ちょっとばかり速いようだ。

1画面なのであまりつけ加えることはないが210行が気になるな。これでは再ゲームのとき、大文字の“Y”しか受け付けないぞ。IF Y$＜＞“Y”THEN～をIF INSTR(“Yyン”,Y$)=0 THEN～としてみよう。これで大文字小文字の“Y”とカタカナの“ン”のどれを押しても、OKだい。★バッチリ賞。

▼こんなゲーム、よく1画面で作れたもんだなあ。

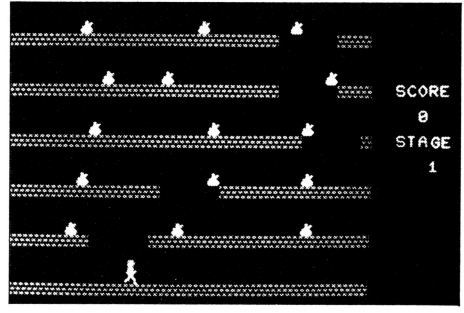
遊び方

自作の『JUMP MAN』を1画面プログラムに凝縮したニューバージョン。

JUMP MANを4 6キーで左右に動かし、8でジャンプ。どんどんくずれていくレンガの床をとびまわって、金袋を全部ひろいつくすゲームだ。全部ひろうと、次の面へ進む道が屋上に出てくるぞ。

切れ目がひとコマ分なら6キーでそのままいけるけれど、2コマ分なら一度落ちてはいあがり、3コマ分なら8キーでジャンプしないと渡れない。ただし、いちばん下のむきだしの床に落ちるとアウトだ。

すみません！ カセットを送るとき、170円分切手をはるべきところ、60円分しかはってなかったのです。しかもバックアップがなかったのでリストを送ってもらったりして……（編集部注・もうしないでね、プンプン）。

名工大2年生のおあにいさん、伊藤千年さん。

JUMP MAN II

```
10 INIT:CLS4:WIDTH1:DEFINTA-Z:CLICKOFF:ME=1:GOSUB85:SOUND7,56:SOUND3,5:SOUND2,0
15 X1=X:Y1=Y:IF Y<23 THEN F$=CHARACTER$(X,Y+2) ELSE 75
20 IF F$=" " THEN IF J=0 THEN V=1:GOTO30 ELSE 30 ELSE J=0:V=0
25 S=STICK(0):IFS=6THENH=1:M=0ELSEIFS=4THENH=-1:M=1ELSEIFS=8ANDF$="木"THENJ=1
30 IFJ=0THEN35ELSEIFJ=1THENSOUND9,16:SOUND13,1:SOUND12,50:V=-1:J=J+1
35 C1$=CHARACTER$(X+H,Y+V):C2$=CHARACTER$(X+H,Y+V+1)
40 IFC1$="木"THENJ=0:V=-V:GOTO35ELSEIFC2$="木"THENIFJ=0THENV=0:GOTO35ELSEV=-V:GOTO
35ELSEIFC1$="火"ORC2$="火"THENSC=SC+10*ME:K=K+1:PLAY900:PLAY"V1505C0DEFGAB"
45 X=X+H:IF X<1 THEN X=29 ELSEIF X>29 AND (K<15 OR Y>2) THEN X=1
50 Y=Y+V:IF Y<1 THEN J=0 ELSEIF K=15 THEN CGEN1:LINE(31,4)-(39,4),"木":CGEN
55 LOCATEX1,Y1:PRINT" ↓← ";:LOCATEX,Y:CGEN1:PRINTM$(M);:CGEN:RX=INT(RND*28)+1
60 RY=INT(RND*25):IFCHARACTER$(RX,RY)<>"火"THENLOCATERX,RY:PRINT" ";
65 IFK=15THENPLAY"C0+C-C":IFX=38ANDY<4THENLOCATE10,12:COLOR4:PRINTME;"ST CLEAR":
PLAY90:PLAY"O4C1EGCEGCFACFA-GDG-GDG+CRB+C5":ME=ME+1:CLS:INIT:GOSUB85:K=0:GOTO15
70 LOCATE34,10:PRINTSC;:LOCATE35,14:PRINTME;:GOTO15
75 LOCATE12,7:COLOR5:PRINT"GAME OVER";:PLAY120:PLAY"O4A1RE0RERF3ER#G1RA3"
80 LOCATE10,11:COLOR7:PRINT"TRY AGAIN [Y]":KEY0,"":IFINKEY$(0)="Y"THENRUNELSE80
85 M$(0)="▒↓←土":M$(1)="王↓←木":FORI=4TO20STEP4:CGEN1:LINE(0,I)-(30,I),"木":FORL=0TO
2:LOCATERND*6+L*10+2,I-1:PRINT"火":NEXT:LOCATERND*25,I:CGEN:PRINT"      ";:NEXT
90 CGEN1:LINE(0,24)-(30,24),"木":CGEN:LOCATE33,8:PRINT"SCORE↓↓↓↓←←←←←STAGE";
95 X=10:Y=22:RESTORE100:FORI=240TO245:READD$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):NEXT:RETURN
100 DATA 000C1E3C183C3C3D3C3C3E3C18001831000C1E3C18001831,7E3C180026E28203623018
0026E2820362303C3C26E28203,0030783C183C3CBC3C3C7C3C1800188C0030783C1800188C
105 DATA 7E3C1800644741C0460C1800644741C0460C3C3C644741C0,0000000000000000DDDD00
777700DDDD0000000000000000,00031E0000000000181B1E7C7EFFFF7E1818007C7EFFFF7E
```

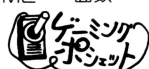
■変数リスト

X,Y……新ジャンプマン座標
X1,Y1……旧ジャンプマン座標
H……水平方向ベクトル
V……垂直方向ベクトル
J……ジャンプフラグ
RX,RY……くずれる床の座標
M……ジャンプマンの向き
ME……面数
K……取った金袋の数
SC……スコア
M$( )……ジャンプマンのキャラクタ
F$……ジャンプマンの足元のキャラクタ
C1$,C2$……ジャンプマンの移動先のキャラクタ

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定
15～20	足元を調べる
25	キー入力
30	ジャンプ処理
35～40	移動先を調べる
45～55	移動
60	床をくずす
65	面クリア判定
70	スコア等表示
75～80	ゲームオーバー処理
85～95	初期設定
100～105	キャラクタデータ

■チェックポイント

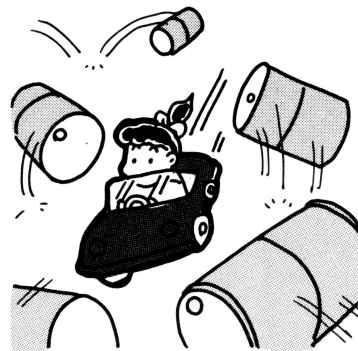
う～む、よく1画面にまとめたものだ。感心してしまう。あと時間制限でも付ければもっとおもしろくなっただろうけど、そうしたらまず1画面には納まらなかっただろうし……。★バッチリ賞！

キミはどこまで面クリアできるか

HIGH DRIVE

FOR

X1(C, D) Hu-BASIC＋G-RAM

BY 松藤秀史

▲三角岩をよけて走るROAD２の面。

遊び方

逆スクロールのカーレース・ゲームなんだけど、いろんな面があってなかなか楽しめるぞ。

テン・キーの4 6で車を左右に動かして障害物をよけ、次々に走破していこう。

ROAD１では壁を抜け、ROAD2では岩をよけ、ROAD３では氷の道を抜け、ROAD４では氷と、氷をつぶしながら転がってくるドラムかんをよけ、ROAD5では岩と暴走車をよけて走るのだ。

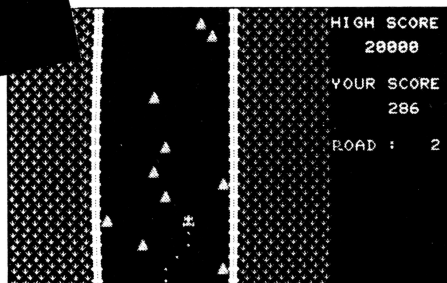
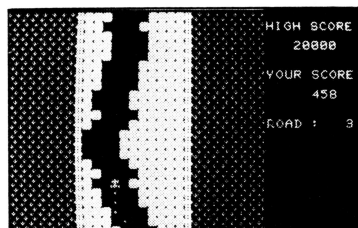
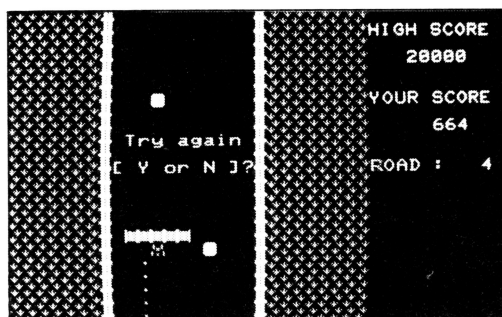
そして、ROAD６はボーナス面。道の途中にルビーとダイヤが転がっているのでなるべくたくさんひろおう。ルビーは100点、ダイヤはなんと1000点だ。

ROADを１から６まで走破すると、そのときの得点の10分の１がボーナスとしてプラスされ、またROAD１から繰り返しだ。ただし、繰り返していくと、ROAD２がだんだんむずかしくなってくるぞ。

スクロール・ゲームは多いので編集部では嫌われものなんだけど、こんなに面があるとやっぱり楽しいね。

▲ゾクッ、いかにも冷たそうな氷！

▲ゲゲッ、ドラムカンに衝突っ。

パソコン歴2年の12歳 熊本県の松藤秀史くん。

パソコンをはじめたのは2年前、近くにパソコンランドというマイコンショップができてからです。はじめは機種など関係なくやっていたのですが、いつからかX1を使うようになり、そのころからかんたんなゲームを作るようになりました。

■変数リスト

X1,V……車の座標
SC……スコア
HS……ハイスコア
EX,FX,GX……障害物の座標
S,AB……ROAD(面数)
X2,Z……煙の座標
BO……ボーナスポイント

■プログラムの説明

行	内容
10〜 30	初期設定
40〜 90	画面設定
100〜170	ゲームスタート
180〜270	メインルーチン
280〜330	ROAD１のサブルーチン
340〜390	ROAD２のサブルーチン
400〜480	ROAD３のサブルーチン
440〜550	ROAD４のサブルーチン
560〜680	ROAD５のサブルーチン
690〜780	ボーナスROADのサブルーチン
790〜840	スコア表示
850〜950	エンド
960〜1000	ボーナス
1010〜1150	キャラクタ設定

■チェックポイント

いわゆるスクロールゲームだけど画面の多さと美しさ（?）がうけた。

おっと、こういうゲームに付きもののDEFINT（変数を整数型にするのだ）がないぞ。10行の一番最後にでも:DEFINT A-Zと入れておこう。これでスピードがちょっとあがるぞ。

また、アイスブロックの面が難かしいという人は、440行のEX〉16とEX＝16をそれぞれ15にして460行のPRINTのスペースを１つふやしてみましょう。

★バッチリ賞。

HIGH DRIVE

```
10 INIT:WIDTH40:CLS4:GOSUB"CHARACTER":HS=20000:DEFFNA$(X,Y)=CHARACTER$(X,Y):CLIC
KOFF
20 LINE(0,0)-(231,7),PSET,1,BF:PALET 1,0:PRW2:BEEP0
30 X1=14:X2=14:SC=0:S=1:AB=0:FX=1:GX=-1:YN$="YyンNnミ":TEMPO 90
40 CGEN 1:LINE(0,0)-(28,24),"♠",BF
50 FOR I=0 TO 24:LOCATE 8,I:PRINT"♥"+SPACE$(11)+"♦":NEXT
60 GOSUB 790
70 CGEN 1:LOCATE X1,18:PRINT"●"
80 LOCATE 9,13:PRINT"◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣"
90 CGEN0:LOCATE9,15:PRINT"HIT ANY KEY"
100 REPEAT:UNTIL INKEY$<>""
110 LOCATE 9,15:PRINTSPACE$(11)
120 PLAY"O4A1R5A1R5A1R5"
130 SOUND 0,141:SOUND 1,0:SOUND 7,10:SOUND 8,31:SOUND 12,40:SOUND 13,9:PAUSE 10
140 LOCATE 9,13:PRINTSPACE$(11):
150 FOR I=255 TO 1 STEP -5
160 SOUND 0,I:SOUND 1,2:SOUND 7,10:SOUND 8,31:SOUND 12,1:SOUND 13,10:NEXT
170 LOCATE X1,18:PRINT" "
180 CONSOLE 0,24,9,11:PRINTCHR$(15):CONSOLE
190 SOUND 0,1:SOUND 1,2:SOUND 7,10:SOUND 8,31:SOUND 12,1:SOUND 13,10
200 CGEN1:LOCATE X2-Z,19:PRINT"×"
210 LOCATE X1,18:PRINT"●"
220 ST=STICK(0)
230 IF ST=4 THEN V=-1
240 IF ST=6 THEN V=1
250 ON S MOD 6+1 GOTO 560,280,340,400,490,690
260 IF FNA$(X1+V,17)<>" " THEN 850
270 X1=X1+V:X2=X2+V:Z=V:V=0:GOSUB 790:GOTO 180
280 IF AB MOD10=0 THEN 290 ELSE 320
290 EX=INT(RND(1)*9)+9
300 LOCATE 9,0:PRINT"◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣"
310 LOCATE EX,0:PRINT" "
320 IF AB=200 THEN AB=0:S=S+1 ELSE AB=AB+1
330 SC=SC+1:GOTO 260
340 AB=AB+1
350 FX=INT(RND(1)*(10-(S/2)))+1:IF FX<1 THEN FX=1
360 IF AB MOD FX=0 THEN 370 ELSE 390
370 EX=INT(RND(1)*11)+9
380 LOCATE EX,0:PRINT"○"
390 IF AB=200 THEN AB=0:S=S+1 ELSE SC=SC+1:GOTO 260
400 AB=AB+1:SC=SC+1
410 IF AB=1 THEN EX=INT(RND(1)*9)+9
420 EX=EX+INT(RND(1)*3)-1
430 IF EX<9 THEN EX=9
440 IF EX>16 THEN EX=16
450 LOCATE 9,0:PRINT"▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪"
460 LOCATE EX,0:PRINT"    "
470 IF AB=200 THEN AB=0:EX=INT(RND(1)*7)+9:FX=1:S=S+1
480 GOTO 260
490 AB=AB+1:SC=SC+1
500 IF AB<22 THEN 260
510 IF INT(RND(1)*10)=0 THEN LOCATE INT(RND(1)*11)+9,0:PRINT"▪"
520 IF FX>22 THEN FX=1:EX=INT(RND(1)*7)+9 ELSE FX=FX+2
530 LOCATE EX,FX-1:PRINT"     "
540 LOCATE EX,FX:PRINT"▪▪▪▪▪"
550 IF AB=200 THEN AB=0:S=S+1:FX=1:ELSE 260
560 AB=AB+1
570 IF AB<17 THEN 470
580 IF AB>180 THEN 630
590 EX=INT(RND(1)*11)+9
600 FX=INT(RND(1)*30)+1
610 IF FX=30 THEN B$="◢" ELSE B$="♣"
620 LOCATE EX,0:PRINT B$
630 IF AB=200 THEN AB=0:S=S+1:FX=0:GOSUB 960
640 IF FNA$(X1+V,17)=" " THEN 270 ELSE 650
650 IF FNA$(X1+V,17)="◢"THEN SC=SC+1000:PLAY"O5A0"
660 IF FNA$(X1+V,17)="♣"THEN SC=SC+100:PLAY"O4A0"
670 IF FNA$(X1+V,17)="♥" OR FNA$(X1+V,17)="♦" THEN GOTO 850
680 GOTO 270
690 AB=AB+1:IF AB>201 THEN S=S+1:AB=0 ELSE SC=SC+1
700 IF INT(RND(1)*5)=0 THEN LOCATE INT(RND(1)*11)+9,0:PRINT"○"
710 IF FX>22 THEN FX=1:EX=INT(RND(1)*11)+9 ELSE FX=FX+2
720 IF INT(RND(1)*100)<30 THEN 730 ELSE 740
730 IF EX<X1 THEN GX=1:GOTO 750 ELSE GX=-1:GOTO 750
740 IF EX>X1 THEN GX=1 ELSE GX=-1
750 A$=FNA$(EX+GX,FX):IF A$<>" " AND A$<>"×" THEN 760 ELSE 770
760 IF GX=-1 THEN GX=1 ELSE GX=-1
770 EX=EX+GX:LOCATE EX,FX:PRINT"▪":LOCATE EX-GX,FX-1:PRINT" "
780 GOTO 260
790 IF HS<SC THEN HS=SC
800 CGEN 0:LOCATE 29,2:PRINT"HIGH SCORE":LOCATE 32,4:PRINTUSING"#####",HS
810 IF S MOD 6=0 THEN CFLASH 1:LOCATE 29,12:PRINT"BONUS ROAD":CFLASH 0:GOTO 830:
ELSE 820
820 LOCATE 29,12:PRINTUSING"ROAD :####",S
830 LOCATE 29,7:PRINT"YOUR SCORE":LOCATE 32,9:PRINTUSING"#####",SC
840 RETURN
850 SOUND 0,180:SOUND 1,12:SOUND 6,63:SOUND 7,17:SOUND 8,31:SOUND 12,50:SOUND 13
,9
860 FOR I=1 TO 205
870 COLOR I MOD 7+1
880 LOCATE X1,18:PRINT"●"
890 NEXT:BEEP0:COLOR 7:CGEN0
900 LOCATE 10,10:PRINT"Try again"
910 LOCATE 9,12:PRINT"[ Y or N ]?"
920 REPEAT:A$=INKEY$:UNTIL A$<>""
930 YN=INSTR(YN$,A$):IF YN=0 THEN 920
940 IF YN<4 THEN CLS:GOTO 30
950 IF YN>2 THEN PRW:CLS0:END
960 BO=INT(SC/10):BEEP0:PLAY 5000:CGEN0
970 FOR I=1 TO BO STEP 3
980 LOCATE 12,10:COLOR I MOD 7+1:PRINT"BONUS":PLAY"+C1"
990 LOCATE 32,9:COLOR 7:PRINTUSING"#####",SC+I
1000 NEXT:SC=SC+BO:BO=0:LOCATE 12,10:PRINT"     ":COLOR 7:RETURN
1010 LABEL"CHARACTER"
1020 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("0042425A1881818100424242008199991818 3C00003C6600")'●
1030 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("0000000000000000181C3C3E7E7FFFFF0008080414222800")'○
1040 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000004150E0420A87020")'♠
1050 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("3636367F7F363636363636FFFF3636363636367F7F363636")'♥
1060 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("6C6C6CFEFE6C6C6C6C6C6CFFFF6C6C6C6C6C6CFEFE6C6C6C")'♦
1070 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("0000101C380800000000101C3808000000182C6246341800")'♣
1080 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("00182C6246341800187E6EE3C7767E181866529DB94A6618")'◢
1090 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("000000FFFF00000000000000000000000000FF0000FF0000")'◣
1100 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("000000000000000000000000181800000000001008000000")'×
1110 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("7EFFFFFFFFFFFF7E00000000000000007E8199A1A181817E")'▪
1120 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("001008100810080081FFFFFFFFFFFFFF8181818181818181")'▪
1130 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("00663C00003C18189999810042424200818181185A424200")'▪
1140 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")'
1150 RETURN
```

ゲーミングポシェット

ドアドアmkII◇エニックス（☎03-366-4345）◇PC-6001(32K)，mkII／6601◇テープ¥3,800 ●エイリアンをドアのなかに閉じこめる、ヒットゲーム『ドアドア』の動きを改良したPC-6001版。

遊び方

『スターウォーズ』のテーマソングでも口ずさみながら、プレイするともっと楽しいかも。なかなかムズい、スペース・シューティング・ゲームだ。

2468で画面中央にある照準を移動させ、ヒョコヒョコピョーンと奇妙に動きまわる敵をやっつけてくれ。ビームは、スペース・キーだ。

敵のキャラクタはさすがＸ１。色もきれいでカッコいいぞ。全部で６種類の敵があり、それぞれ得点がちがう。特に、赤いやつは500点。ただし、こいつは近づいてくるスピードがほかの３倍はやくて、ウロウロしているとあっというまにやられちゃうぞ。

敵キャラの変な動きは、画面の端に行くとピョーンとはねかえるため。慣れてくればこの動きを予測できるから、かえってねらい撃ちに利用できる。

ビームは１機に対して11発しか撃てない。11発全部はずれるとゲームオーバー。それから、DISTANCE（敵までの距離）が０になってもゲームオーバーだ。

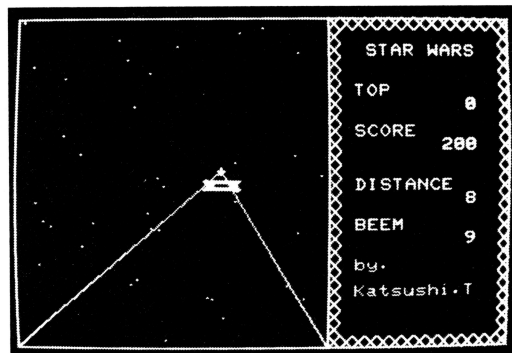
再ゲームしたいときは、スペース・キーを押そう。

ところで、このゲーム、作者がP.C.G.を理解したその日に作ったゲームなんだそうです。

★参考「テクノポリス」'84・4,『STARWARS』

▲あったり〜！　ちょろいじゃん。

▲あ、またはずれた。ヤバイ！ DISTANCEが……。

▼なぜか順調にここまできた。こうなったら、目指せ、不倒の大記録。

ワッハッハッの14歳、新潟県の高橋克志くん。

友人Ｔはこのあいだ X１Cを買ったといって、ぼくのソフトを全部持っていった。が、なんとそれから１ヵ月くらいして、X１CSとX１CKが出て……ワッハッハッ。ぼくのX１Dは消えないもんね。X１Dの明日を願って、カンパーイ。

STAR WARS 2

```
10 GOSUB410
20 WIDTH 40:INIT:CLS4:CLICK OFF:X=12:Y=12:A=INT(RND*22):B=INT(RND*22):CFLASH
30 LINE(0,0)-(319,199),PSET,6,B:LINE(200,0)-(200,199),PSET,6:K=INT(RND*100¥10):F
OR I=1 TO 40:S=INT(RND*197+1):D=INT(RND*197+1):PSET(S,D,7):NEXT:PLAY5000
40 COLOR5:LINE(25,0)-(39,24),"×",B:COLOR6:LOCATE28,2:PRINT"STAR WARS":TI=100
50 LOCATE27,5:PRINT"TOP":LOCATE27,8:PRINT"SCORE":COLOR3:LOCATE27,12:PRINT"DISTAN
CE":LOCATE27,15:PRINT"BEEM":COLOR4:LOCATE27,18:PRINT"by.":LOCATE27,20:BE=10
60 PRINT"Katsushi.T":IF K=<4 THEN H$="IJK" ELSE IF K=5 THEN H$="LMN" ELSE IF K=6
 THEN H$="@AB" ELSE IF K=7 THEN H$="CDE" ELSE IF K=8 THEN H$="FGH"ELSE H$="OPQ"
70 COLOR7:LOCATE32,6:PRINTUSING"#####";HI:LOCATE32,9:PRINTUSING"#####";SC
80 LOCATE34,13:PRINTUSING"###";TI:LOCATE35,16:PRINTUSING"##";BE:I$=INKEY$(0)
90 COLOR7:LOCATEX,Y:PRINT"+":LOCATEA,B:CGEN1:PRINTH$:CGEN
100 IF I$="8" THEN Y=Y-1:LOCATEX,Y+1:PRINT" "
110 IF I$="2" THEN Y=Y+1:LOCATEX,Y-1:PRINT" "
120 IF I$="4" THEN X=X-1:LOCATEX+1,Y:PRINT" "
130 IF I$="6" THEN X=X+1:LOCATEX-1,Y:PRINT" "
140 IF STRIG(0) THEN GOSUB190
150 IF Y=0THENY=Y+1ELSEIFY=24THENY=Y-1ELSEIFX=0THENX=X+1ELSEIFX=24THENX=X-1
160 TI=TI-1:IF H$="OPQ" THEN TI=TI-2 ELSE IF TI<0 THEN LOCATE36,13:PRINT"0"
170 IF TI<0 OR BE<0 THEN 370
180 GOSUB240:GOTO70
190 LINE(1,198)-(X*8+3,Y*8+3),PSET,1:LINE(199,198)-(X*8+3,Y*8+3),PSET,1
200 PLAY3000:FOR I=1 TO 5:PLAY"V15O8C0":NEXT:PLAY5000
210 BE=BE-1:IF X=A+1 THEN IF Y=B THEN 340
220 LINE(1,198)-(X*8+3,Y*8+3),PRESET,1:LINE(199,198)-(X*8+3,Y*8+3),PRESET,1
230 RETURN
240 U=INT(RND*100¥10)
250 IF U=1 THEN A=A-1:LOCATEA+1,B:PRINT"   ":PLAY"V14O8CDEF"
260 IF U=2 THEN A=A+1:LOCATEA-1,B:PRINT"   ":PLAY"V14O8CDEF"
270 IF U=3 THEN B=B-1:LOCATEA,B+1:PRINT"   ":PLAY"V14O8CDEF"
280 IF U=4 THEN B=B+1:LOCATEA,B-1:PRINT"   ":PLAY"V14O8CDEF"
290 IF A=0 THEN FOR I=1 TO 19:LOCATEA,B:CGEN1:PRINTH$:CGEN:A=A+1:LOCATEA-1,B:PRI
NT"   ":NEXT
300 IF A=22THEN FOR I=1 TO 19:LOCATEA,B:CGEN1:PRINTH$:CGEN:A=A-1:LOCATEA+1,B:PRI
NT"   ":NEXT
310 IF B=0 THEN FOR I=1 TO 20:LOCATEA,B:CGEN1:PRINTH$:CGEN:B=B+1:LOCATEA,B-1:PRI
NT"   ":NEXT
320 IF B=23THEN FOR I=1 TO 20:LOCATEA,B:CGEN1:PRINTH$:CGEN:B=B-1:LOCATEA,B+1:PRI
NT"   ":NEXT
330 RETURN
340 FOR I=1 TO 10:COLOR7,2:BEEP:COLOR7,6:NEXT
350 IF H$="IJK" THEN SC=SC+100 ELSE IF H$="LMN" THEN SC=SC+150 ELSE IF H$="CDE"
OR H$="FGH" THEN SC=SC+200 ELSE IF H$="@AB" THEN SC=SC+300 ELSE SC=SC+500
360 GOTO20
370 PLAY500:PLAY"O3F5RC5R2C5D7C7R7E7F7:O5F5RC5R2C5D7C7R7E7F7":PLAY"O8":PLAY5000
380 Q=8:W=0:FOR I=1 TO 12:LOCATEQ,W:COLOR7:PRINT"GAME OVER":W=W+1:LOCATEQ,W-1:PR
INT"          ":NEXT:LOCATEQ,W:PRINT"GAME OVER"
390 IF HI<SC THEN HI=SC
400 IF STRIG(0) THEN SC=0:BEEP:GOTO20 ELSE400
410 DEFCHR$(&H40)=HEXCHR$("0408181F1F1808040408101F101008040408101F10100804")
420 DEFCHR$(&H41)=HEXCHR$("243C66E7FF7E7C84A5BFE4E57C7C3C2424247CFD646464A4")
430 DEFCHR$(&H42)=HEXCHR$("201008F8F808102020 1008F808081020201008F808081020")
440 DEFCHR$(&H43)=HEXCHR$("00FF7F3E3E7FFF0060FF00000000FF0000FF00000000FF00")
450 DEFCHR$(&H44)=HEXCHR$("00FFFF0000FFFF0000FF00000000FF0000FF00000000FF00")
460 DEFCHR$(&H45)=HEXCHR$("00FFFE7C7CFEFF0000FF00000000FF0600FF00000000FF00")
470 DEFCHR$(&H46)=HEXCHR$("FF3C7E7E7E7E3CFFFF3078787878 30FF003C7E7E7E7E3C00")
480 DEFCHR$(&H47)=HEXCHR$("FF000000000000FFFF000000000000FF0000000000000000")
490 DEFCHR$(&H48)=HEXCHR$("FF3C7E7E7E7E3CFFFF307878787830FF003C7E7E7E7E3C00")
500 DEFCHR$(&H49)=HEXCHR$("808081FFFF99A498808081FF8099BC98808081FF8099A498")
510 DEFCHR$(&H4A)=HEXCHR$("003CFFFFFFFF0000023EC0E0FCF80000003CC3FFFF9F0000")
520 DEFCHR$(&H4B)=HEXCHR$("090989FFFF992519090909 7F01193D19010181FF01992519")
530 DEFCHR$(&H4C)=HEXCHR$("0020708888700000FF2170F8F8700000FF01708888700000")
540 DEFCHR$(&H4D)=HEXCHR$("0000247E66240000009999 81C3E718660099998199DB0000")
550 DEFCHR$(&H4E)=HEXCHR$("00040E11110E0000FF840E1F1F0E0000FF800E11110E0000")
560 DEFCHR$(&H4F)=HEXCHR$("1F0C060606060C1F003C7E7E7E7E3C000000000000000000")
570 DEFCHR$(&H50)=HEXCHR$("81423C00003C428100000018180000000000001818000000")
580 DEFCHR$(&H51)=HEXCHR$("F80C060606060CF8003C7E7E7E7E3C000000000000000000")
590 RETURN
```

■変数リスト

SC……スコア

HI……ハイスコア

X,Y……照準器の座標

A,B……敵の座標

Q,w……ゲームオーバーの座標

BE……残りのビーム

TI……DISTANCE

■プログラムの説明

20～ 60	初期設定・画面設定
70～180	メインループ
190～230	ビーム
240～330	敵の動き
340～360	命中
370～400	ゲームオーバー
410～590	キャラクタ定義

■チェックポイント

せっかく照準があったと思ったらさっと敵が逃げてしまう。う～む、やなゲームじゃ。

それからBEEMやDISTANCEの初期値が小さすぎて、あっというまにやられてしまう。そこで40行最後のTI=100を999に、50行最後のBE=10を99にしてしまおう。これでできなきゃタコだね。

あと、敵のキャラクタが変っても、動きが同じというのはつまらないな。それぞれ違う動きをしてくれたらすごいのだけれども、それをやってたらプログラムの半分ほどを書き換えないとならないけど…。どなたかやってみては?★ヨッシャ賞。

●X1系

モビルスーツ軍団と決死の戦い

SPACE COMBAT

FOR

X1(C, D)Hu-BASIC

BY ごんべ2世

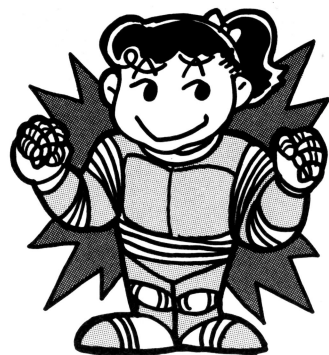
+G-RAM

遊び方

RUNさせるとしばらくはまっくろけ。ウム、壊れたかな……と心配になってきたころ画面が現れる。ポッポッポッと星とモビルスーツが出てきたら、ゲーム開始だ。

ごめんください。私は昨年の11月にX1を購入してからパソコンのトリコになってしまった26歳のオッサンです。学生時代の

顔を写したらカメラの壊れたごんべ2世さん。

コンピュータ嫌いがウソのように今では毎日X1とつきあってます。追伸、顔をアップで写したらカメラが壊れました。

枠の外にある三角形は、ビーム照準のインジケーターだ。この三角形を[2][8]、[4][6]キーで移動させ、2組の三角形を結んだ線の交点を敵のモビルスーツにあわせビーム発射。あたると閃光が画面を包みこむ。敵も接近してくると攻撃してくるぞ（胸のところが黒くなるのが攻撃のしるしだ)。

エネルギーが0になったり、ダメージがいっぱいになるとゲームオーバー。

★参考「Oh! MZ」'83・4,『PCG EDITORプログラム』／'84・3,『SOUNDWICH』

▼三角形の照準をピタッとあわせて。

■変数リスト

A……キャラクタ定義用データ
A$……キャラクタ定義用
XS……背景の星のX座標
YS……背景の星のY座標
CS……背景の星の色
X……照準のX座標
Y……照準のY座標
DA……ダメージ
EN……エネルギー
D$……ダメージ表示
E$……エネルギー表示
P……倒した敵の数
PX……1面に表われる敵の数
XH……敵のX座標
YH……敵のY座標
RE……敵のスピード制御用待ち時間
XT……次に動く敵のX座標
YT……次に動く敵のY座標

■プログラムの説明

120	初期設定
130～210	キャラクタ定義
220～240	ゲーム画面作成
250	初期値設定
260～300	敵の出現
310	敵のスピード制御
320～430	敵の移動及び攻撃
440	ビーム発射
460	得点表示
470	再ゲームか?
480	エンド
490～550	各サイズの敵の表示
560～650	照準移動サブ
660～720	敵弾命中サブ
730～880	ビーム発射サブ
890～1960	キャラクタ定義データ

■チェックポイント

う～む、と待たされたと思ったら、心の準備もしないうちにゲームが始まってしまった。こういうのは不親切だ。そこで…

```
255 TEMPO 200:LOCATE 17,11:PRINT"FIGHT!":FOR I=O TO 15:PLAY"O6AO+A":NEXT:LOCATE17,11:PRINT"      ":PAUSE 10
```

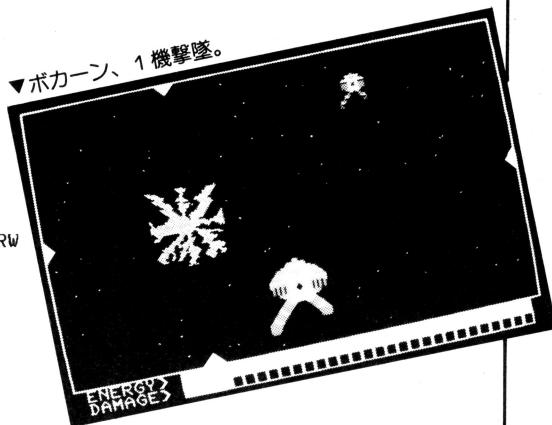
…どうかな?

それから470行にある～THEN120 ELSE～は～THEN CLS:GOTO 220ELSE～にしたほうが、時間のかかるキャラクタ定義を飛ばさせていいと思うよ!

何度かやって「ふん、敵の攻撃が甘い」、と感じた人は310行に4つある、RE=の値を,8,4,2,1と小さくしてみましょう。★バッチリ賞。

SPACE COMBAT

▼ボカーン、1機撃墜。

```
10 '┌─────────────────────────┐
20 '|                         |
30 '|      SPACE COMBAT       |
40 '|                         |
50 '|        FOR X-1          |
60 '|                         |
70 '|   Programed by マコト    |
80 '|                         |
90 '|      1984.3.1-26        |
100 '|                         |
110 '└─────────────────────────┘
120 INIT:CLS 4:WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINT A-Z:PRW
130 RESTORE 890
140 FOR I=0 TO 107
150 A$=""
160 FOR J=1 TO 24
170 READ A
180 A$=A$+CHR$(A)
190 NEXT
200 DEF CHR$(I)=A$
210 NEXT
220 LINE(0,0)-(319,175),PSET,7,B:PALET 1,0:LINE(1,1)-(318,174),PSET,1,BF
230 FOR ST=0 TO 80:XS=(INT(RND*318))+1:YS=(INT(RND*174))+1:CS=(INT(RND*7))+1:PSE
T(XS,YS,CS):NEXT
240 COLOR 6:LOCATE 1,22:PRINT"ENERGY> ████████████████████████████████":COLOR 3:LO
CATE 1,23:PRINT"DAMAGE> ▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯▯":COLOR 7
250 TIME=0:X=19:Y=10:DA=0:EN=154:P=0
260 PX=(INT(RND*6))+2:FOR R=1 TO PX
270 XH=(INT(RND*5))*8+3:YH=(INT(RND*3))*7+3
280 IF CHARACTER$(XH,YH)=" " THEN 290 ELSE 270
290 LOCATE XH,YH:CGEN 1:PRINT#0,CHR$(&H0):CGEN 0
300 NEXT
310 IF TIME<120 THEN RE=12 ELSE IF TIME <240 THEN RE=9 ELSE IF TIME<360 THEN RE=
6 ELSE RE=3
320 XT=(INT(RND*5))*8+3:YT=(INT(RND*3))*7+3
330 IFCHARACTER$(XT,YT)=" " THEN320 ELSEIFCHARACTER$(XT,YT)=CHR$(&H0) THEN340 EL
SEIFCHARACTER$(XT,YT)=CHR$(&H3) THEN380 ELSEIFCHARACTER$(XT,YT)=CHR$(&H16) THEN4
20 ELSEIFCHARACTER$(XT,YT)=CHR$(&H2C)AND(INT(RND*5))>1 THENGOSUB660 ELSE420
340 FOR G=0 TO RE:GOSUB 490
350 GOSUB 560
360 IF STRIG(0) GOSUB 730
370 NEXT:GOTO 320
380 FOR G=0 TO RE:GOSUB 510
390 GOSUB 560
400 IF STRIG(0) GOSUB 730
410 NEXT:GOTO 320
420 FOR G=0 TO RE:GOSUB 530
430 GOSUB 560
440 IF STRIG(0) GOSUB 730
450 NEXT:GOTO 320
460 CLS4:LOCATE 1,0:COLOR 7:PRINT USING"ｱﾅﾀﾊ#### ｷ ﾃｷｦ ｹﾞｷﾂｲｼﾃ ﾁｶﾗ ﾂｷﾏｼﾀ｡ ｱｰﾒﾝ";
P:CLICK ON
470 LOCATE 12,22:PRINT"REPLAY ? (Y/N)":LOCATE 27,22:IF INKEY$(1)="Y" THEN 120 EL
SE IF INKEY$(1)="N" THEN 480 ELSE 470
480 END
490 CGEN 1:LOCATE XT,YT:PRINT#0,CHR$(3);CHR$(4):LOCATE XT,YT+1:PRINT#0,CHR$(6);C
HR$(7):CGEN 0
500 RETURN
510 CGEN 1:LOCATE XT-1,YT-1:PRINT#0,CHR$(18);CHR$(19);CHR$(20):LOCATE XT-1,YT:PR
INT#0,CHR$(21);CHR$(22);CHR$(23):LOCATE XT-1,YT+1:PRINT#0,CHR$(24);CHR$(25);CHR$
(26):CGEN 0
520 RETURN
530 CGEN 1:LOCATE XT-2,YT-2:PRINT#0,CHR$(36);CHR$(37);CHR$(38);CHR$(45);CHR$(46)
;CHR$(47):LOCATE XT-2,YT-1:PRINT#0,CHR$(39);CHR$(40);CHR$(41);CHR$(48);CHR$(49);
CHR$(50):LOCATE XT-2,YT:PRINT#0,CHR$(42);CHR$(43);CHR$(44);CHR$(51);CHR$(52);CHR
$(53)
540 LOCATE XT-2,YT+1:PRINT#0,CHR$(54);CHR$(55);CHR$(56);CHR$(63);CHR$(64);CHR$(6
5):LOCATE XT-2,YT+2:PRINT#0,CHR$(57);CHR$(58)CHR$(59);CHR$(66);CHR$(67);CHR$(68)
:LOCATE XT-2,YT+3:PRINT#0,CHR$(60);CHR$(61);CHR$(62);CHR$(69);CHR$(70);CHR$(71):
CGEN 0
550 RETURN
560 S=STICK(0)
570 IF X>3 AND S=4 THEN X=X-8
580 IF X<35 AND S=6 THEN X=X+8
590 IF Y>3 AND S=8 THEN Y=Y-7
600 IF Y<17 AND S=2 THEN Y=Y+7
610 CONSOLE 0,25,0,1:CLS:CONSOLE 0,25,39,1:CLS:CONSOLE
620 CONSOLE 21,1:CLS:CONSOLE 0,1:CLS:CONSOLE
630 LOCATE 0,Y:COLOR 7:PRINT"◣":CREV 1:LOCATE 0,Y+1:PRINT"◢":CREV 0:LOCATE 39,Y:
PRINT"◢":CREV 1:LOCATE 39,Y+1:PRINT"◣"
```

リスト次ページに続く

```
640 LOCATE X,0:PRINT"◣":LOCATE X+1,0:PRINT"◢":CREV 0:LOCATE X,21:PRINT"▲"
650 RETURN
660 SOUND 0,50:SOUND 1,1:SOUND 6,1:SOUND 7,8:SOUND 8,16:SOUND 12,1:SOUND 13,10:L
OCATE XT,YT-1:COLOR 7:PRINT"▄":LOCATE XT,YT:PRINT"▀":PAUSE 5:LOCATE XT,YT-1:PR
INT"██":LOCATE XT,YT:PRINT"██":PAUSE 5:PRW 255:PALET 1,7
670 SOUND 1,1:SOUND 0,28:SOUND 7,62:SOUND 8,10:SOUND 6,16:SOUND 7,55:SOUND 8,16:
SOUND 12,70:SOUND 13,0:PAUSE 10:PALET1,0:PRW
680 LOCATE XT,YT-1:CGEN 1:PRINT#0,CHR$(41);CHR$(48):LOCATE XT,YT:PRINT#0,CHR$(44
);CHR$(51):CGEN 0
690 DA=DA+1
700 D$=STRING$(DA*2,"■")
710 LOCATE 9,23:COLOR 3:PRINT D$:COLOR 7:PAUSE 10
720 IF DA=15 THEN RETURN 460 ELSE RETURN 320
730 IF EN<5 THEN RETURN 320 ELSE PALET 1,1:SOUND 0,0:SOUND 1,1:SOUND 6,1:SOUND 7
,8:SOUND 8,16:SOUND 12,1:SOUND 13,10:PAUSE 1:FOR T=0 TO 3:PALET 1,0:PAUSE 1:PALE
T 1,1:PAUSE 1:NEXT:BEEP 0
740 EN=EN-1
750 E$=STRING$(30-(INT(EN/5)),"□")
760 LOCATE 9,22:COLOR 6:PRINT E$
770 COLOR 7
780 IF CHARACTER$(X,Y =" " THEN 880 ELSE
790 IF CHARACTER$(X,Y =CHR$(&H0) THEN 800 ELSE IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(&H3) THEN
 810 ELSE IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(&H16) THEN 820 ELSE IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(&H
2C) THEN 830
800 CGEN 1:LOCATE X,Y:PRINT#0,CHR$(1):CGEN 0:GOTO 850
810 CGEN 1:LOCATE X,Y:PRINT#0,CHR$(9);CHR$(10):LOCATE X,Y+1:PRINT#0,CHR$(12);CHR
$(13):CGEN 0:GOTO 850
820 CGEN 1:LOCATE X-1,Y-1:PRINT#0,CHR$(27);CHR$(28);CHR$(29):LOCATE X-1,Y:PRINT#
0,CHR$(30);CHR$(31);CHR$(32):LOCATE X-1,Y+1:PRINT#0,CHR$(33);CHR$(34);CHR$(35):C
GEN 0:GOTO 850
830 CGEN 1:LOCATE X-2,Y-2:PRINT#0,CHR$(72);CHR$(73);CHR$(74);CHR$(81);CHR$(82);C
HR$(83):LOCATE X-2,Y-1:PRINT#0,CHR$(75);CHR$(76);CHR$(77);CHR$(84);CHR$(85);CHR$
(86):LOCATE X-2,Y:PRINT#0,CHR$(78);CHR$(79);CHR$(80);CHR$(87);CHR$(88);CHR$(89)
840 LOCATEX-2,Y+1:PRINT#0,CHR$(90);CHR$(91);CHR$(92);CHR$(99);CHR$(100);CHR$(101
):LOCATEX-2,Y+2:PRINT#0,CHR$(93);CHR$(94);CHR$(95);CHR$(102);CHR$(103);CHR$(104)
:LOCATEX-2,Y+3:PRINT#0,CHR$(96);CHR$(97);CHR$(98);CHR$(105);CHR$(106);CHR$(107):
CGEN0
850 SOUND 1,1:SOUND 0,28:SOUND 7,62:SOUND 8,10:SOUND 6,31:SOUND 7,55:SOUND 8,16:
SOUND 12,70:SOUND 13,0:PALET 1,0:PAUSE 10:CONSOLE Y-2,6,X-2,6:CLS:CONSOLE:P=P+1
860 PX=PX-1:IF PX<>0 THEN RETURN 320 ELSE
870 PAUSE 30:RETURN 260
880 PALET 1,0:RETURN
890  DATA 0,24,0,24,0,0,0,0,24,60,126,36,24,36,66,128,0,24,0,0,0,0,0,0
900  DATA 0,0,0,0,0,0,0,145,147,68,40,147,40,68,211,145,0,0,0,129,0,0,145
910  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
920  DATA 0,1,12,6,63,35,3,3,1,3,3,57,0,28,28,12,0,1,0,2,7,0,2,3
930  DATA 0,128,48,96,252,196,192,192,128,192,192,156,0,56,56,48,0,128,0,64,224,
0,64,192
940  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
950  DATA 14,16,24,64,96,0,0,0,0,12,32,48,128,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0
960  DATA 112,8,24,0 0,0,0,0,0,48,4,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
970  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
980  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,227,241,57,29,15,7,63,255,130,193,33,17,8,5,32,152
990  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,199,199,140,152,176,249,239,224,4,71,8,16,32,17,36,128
1000  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1010  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,231,143,28,57,113,225,192,128,228,139,16,33,65,129,12
8,128
1020  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,240,248,216,142,199,67,99,0,32,128,16,8,132,66,34
1030  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1040  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1050  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1060  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1070  DATA 0,0,1,0,0,15,0,0,0,0,0,7,15,0,15,15,0,0,0,0,0,0,0
1080  DATA 0,0,189,129,231,255,126,102,24,126,126,126,24,0,129,129,0,0,60,0,102,
255,66,0
1090  DATA 0,0,128,0,0,240,0,0,0,0,0,224,240,0,240,240,0,0,0,0,0,0,0
1100  DATA 0,0,0,0,0,0,4,7,15,15,3,0,1,3,3,8,0,0,0,0,0,0,0
1110  DATA 102,126,126,255,102,0,0,0,129,129,129,0,129,195,129,0,0,66,126,60,0,0
,0,0
1120  DATA 0,0,0,0,0,0,32,224,240,240,192,0,128,192,192,16,0,0,0,0,0,0,0
1130  DATA 0,32,56,0,0,0,0,0,30,28,64,112,112,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1140  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1150  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,112,112,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1160  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,115,223,159,0,0,0,0,0,66,144,159,0,0
1170  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,32,56,8,152,184,253,127,127,32,56,8,16,32,129,64,72
1180  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,14,12,152,248,248,240,1,2,8,8,144,0,64,0
1190  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,15,79,249,136,0,3,0,1,8,78,241,136,0,2
1200  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,127,255,255,255,255,127,255,255,65,0,16,0,128,68,128,
16
1210  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,224,231,252,248,248,240,224,224,0,7,4,0,136,16,0,64
1220  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,31,255,241,144,128,128,2,2,16,142,225,144,128,128
1230  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,248,208,128,0,0,2,64,7,40,80,128,0,0
1240  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,248,252,252,238,15,7,1,3,0,0,16,232,8,6,0,2
```

```
1250  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1260  DATA 0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,31,63,0,0,0,0,0,0,0,0
1270  DATA 0,0,0,0,15,143,143,128,3,3,63,127,127,127,127,127,0,0,0,0,15,15,15,0
1280  DATA 0,0,1,0,0,7,4,4,0,0,0,3,7,0,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0
1290  DATA 0,0,249,7,3,255,0,0,127,255,6,248,252,0,255,255,0,0,1,3,3,1,0,0
1300  DATA 192,252,252,255,255,255,127,127,63,3,3,0,0,0,128,128,64,252,252,255,2
55,254,120,112
1310  DATA 4,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1320  DATA 0,0,0,0,0,0,0,15,109,109,109,109,109,63,63,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1330  DATA 126,124,124,126,127,255,255,255,128,128,128,128,128,0,0,0,0,0,0,0,112
,248,254,255
1340  DATA 0,0,0,0,240,241,241,1,192,192,252,254,254,254,254,254,0,0,0,0,240,240
,240,0
1350  DATA 0,0,0,0,0,192,0,0,0,0,0,0,0,0,248,252,0,0,0,0,0,0,0,0
1360  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1370  DATA 3,63,63,255,255,255,254,254,252,192,192,0,0,0,1,1,2,63,63,255,255,127
,30,14
1380  DATA 0,0,159,224,192,255,0,0,254,255,96,31,63,0,255,255,0,0,128,192,192,12
8,0,0
1390  DATA 0,0,128,0,0,224,32,32,0,0,0,192,224,0,192,192,0,0,0,0,0,0,0,0
1400  DATA 126,62,62,126,254,255,255,255,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,14,31,127,255
1410  DATA 0,0,0,0,0,0,0,240,182,182,182,182,182,252,252,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1420  DATA 32,0,0,0,0,0,0,0,192,192,192,192,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1430  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0
1440  DATA 1,1,0,0,0,64,64,96,2,6,15,31,63,63,191,159,0,0,0,0,0,0,0,0
1450  DATA 255,255,255,120,0,0,0,0,0,0,0,128,240,224,192,128,255,127,63,0,0,0,0,
0
1460  DATA 0,0,8,8,12,6,3,0,3,7,7,23,51,121,252,255,0,0,0,0,0,0,0,0
1470  DATA 48,30,0,0,0,0,192,0,207,224,252,248,240,224,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0
1480  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1490  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,254,124,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1500  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1510  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1520  DATA 255,255,255,30,0,0,0,0,0,0,0,1,15,7,3,1,255,254,252,0,0,0,0,0
1530  DATA 128,128,0,0,4,4,4,12,64,96,240,248,248,250,251,243,0,0,0,0,0,0,0,0
1540  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,0,0,0,0,0,0,0,0
1550  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1560  DATA 248,0,0,0,0,0,0,0,7,127,63,63,31,31,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1570  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,192,224,224,224,224,224,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1580  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1590  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1600  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1610  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,126,63,15,3,15,7,3,128,68,49,12,2,12,4,3
1620  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,248,240,224,240,0,0,0,0,160,0,64,16
1630  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,15,7,3,1,3,3,15,31,9,4,2,1,2,2,9,28
1640  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1650  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,254,127,31,255,127,63,31,7,128,100,16,129,68,32,25,4
1660  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,15,7,135,15,135,199,227,2,8,4,4,9,4,4,66
1670  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,64,103,255,255,255,0,128,192,64,68,128,144,
130
1680  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,7,15,63,255,255,255,255,2,4,8,32,8,132,0,0
1690  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,243,255,255,255,255,255,255,255,2,0,162,0,8,64,0,128
1700  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,128,224,192,128,128,0,128,192,128,32,64,0,0,0,0,0
1710  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,7,7,31,255,0,0,0,1,4,4,16,132
1720  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,4,254,252,248,240,224,192,0,4,128,40,0,128,0,192
1730  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,225,0,240,224,224,128,128,3,225,0,80,0,96,0,128,2
1740  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,127,63,31,63,127,255,254,34,64,33,16,36,65,144,0
1750  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,192,192,224,192,128,0,0,0,0,32,0,0,0,0
1760  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,15,63,159,223,223,255,255,255,8,32,16,20,16,0,34,0
1770  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,252,248,240,224,0,240,253,255,72,0,0,224,0,0,33,0
1780  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,7,15,63,255,255,0,1,2,4,8,33,0,18
1790  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,63,31,14,60,120,0,0,201,32,17,10,32,120,0,0
1800  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,0,0,0,1,7,2,36,255,0,0,0,1,4
1810  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,63,63,249,241,241,65,4,192,34,32,129,33,1
1820  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,7,3,15,31,63,0,0,1,4,2,8,18,36
1830  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,15,63,252,248,248,240,152,136,8,35,0,72,0,96,16,8
1840  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,195,143,255,253,29,59,243,127,2,12,144,133,17,34,130,
78
1850  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,127,60,30,15,0,0,0,0,65,36,16,15,0,0,0,0
1860  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,24,24,49,3,0,0,0,0,16,16,33,3,0,0,0,0
1870  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,241,227,193,129,3,7,3,14,145,162,1,129,2,4,3,14
1880  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,255,248,190,231,131,195,129,240,151,64,56,100,130,66,
1,16
1890  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,30,4,0,224,252,255,248,254,26,4,0,0,128,71,8,130
1900  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,63,15,5,0,0,240,28,0,49,10,5,0,0,224,28,0
1910  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,224,192,128,129,192,240,248,252,32,64,128,129,64,16,1
36,4
1920  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,127,127,254,252,31,15,31,15,72,65,130,224,16,10,16,10
1930  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,192,128,0,0,224,248,252,248,64,128,0,0,32,136,68,8
1940  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,248,240,224,240,192,128,128,224,72,16,160,16,64,128,1
28,32
1950  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,63,127,254,127,30,12,0,0,32,73,132,97,18,12,0,0
1960  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,224,60,28,56,0,0,0,0,224,36,20,56,0,0,0,0
```

地獄の練習問題◇エム・エーシー（☎06-315-0541）◇FM-7/8/NEW7/77◇3.5、5インチディスク¥6,800 ●天使になるために地獄で試験を受けるアドベンチャーゲーム。いろんな試験官の質問に正解すると道具やヒントがもらえる。

遊び方

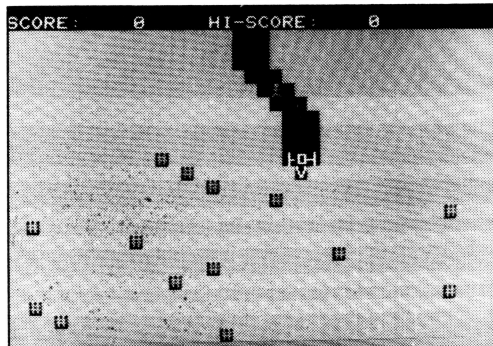
3291年（とんでもなく未来)、第３次世界大戦はM博士発明のコバルト爆弾により終結した。生き残ったわずかの人類はシェルターにのがれ、冬眠に入った。時は流れ、4291年、冬眠から目覚めた人類は地中深くもぐっている不発弾を処理するため、リモコン式の地底戦車を開発したのだが……。リモコン式などというアホくさい方式にしてしまった開発者のN博士はその責任をとり、戦車のあとをついて、地底へ不発弾処理に向かうのだった。

/?で戦車を、ZXでN博士を左右に動かしながら地中深くもぐっていこう。戦車で穴を掘り、N博士が不発弾(＊)に触れると不発弾を処理したことになり、スコア加算。

ただし、戦車が直接不発弾に触れたり、N博士が土にぶつかったりするとゲームオーバーだ。リプレイはANY KEY。

戦車のあとにうまくN博士を通していくのがなかなかむずかしいぞ。

★参考「マイコンBASICマガジン」'83・6,『MOG MOG』

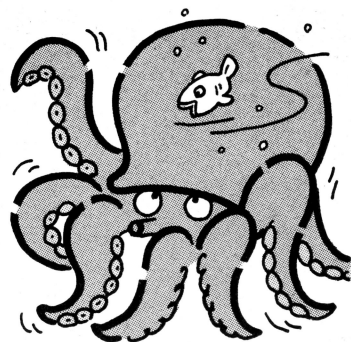
▼不発弾処理へ向かう地底戦車。

COBALT BOMBS

```
1 DEFINTA-Z:PLAY7:S=0:CONSOLE:COLOR2,0:C
LS:FORI=12TO23:LOCATE0,I:COLOR2,INT(RND*
2+2)*2:PRINTSTRING$(40,"■");:NEXTI:X=19:
Y=18:O=X:P=Y:V=&HD000:D=&HD800
2 BEEP1:COLOR7,0:CONSOLE:BEEP0:PRINTUSIN
G"■SCORE:#####        HI-SCORE:#####";S;H;:
CONSOLE1,24:I$=INKEY$(0):X=X+(I$="Z"ANDX
>1)-(I$="X"ANDX<38):Y=Y+(I$="/"ANDY>1)-(
I$="?"ANDY<36):IF H<S THEN H=S
3 POKEV+O+5*40,0:POKEV+P+10*40,0,0,0:O=X
:P=Y:IF PEEK(V+X+6*40)=90OR INSTR(SCRN$(
Y,11,3),"#")>0ORPEEK(V+Y+1+12*40)=99THEN
5ELSEIFPEEK(V+X+6*40)=99THENS=S+10:BEEP
4 POKEV+X+6*40,202:POKED+X+6*40,&H20:COL
OR5:LOCATEY,11:PRINT"├O┤↓←←V";:COLOR2,IN
T(RND*2+2)*2:LOCATE0,24:PRINTSTRING$(40,
"■");:F=INT(RND*38+1)+23*40:POKEV+F,99:P
OKED+F,&H10:GOTO 2
5 LOCATEX,6:COLOR2,0:PRINT"*";:LOCATEY,1
1:PRINT"***↓←←*";:PLAY"C2-B-A-G-F-E-D-C7
":COLOR7:LOCATE10,10:PRINT"* GAME OVER *
";:PLAY"+#B2":I$=INKEY$(1):GOTO1
```

■変数リスト
X……N博士のX座標
Y……戦車のX座標
S……スコア
H……ハイスコア
O……N博士消去の際のX座標
P……戦争消去の際のX座標

■プログラムの説明

1	初期設定
2	スコア表示とキースキャン
3	博士・戦車の消去
4	博士・戦車・土・爆弾の表示
5	ゲームオーバー処理

■チェックポイント
戦車のあとにうまく人をとおすのが、たいへん難しい。はっきりいって、これは2人でやるゲームです。★めちゃんこムズイ、バッチリ賞。

遊び方

ふつうのよくあるお酒なのに、タコのキャラクタをつけただけでバカ売れしたお酒があったねえ。

同じゲームでも、キャラクタのよさで人気が出ちゃうってこともあるし。

で、この『タコマリン』。いわゆる、ふつうの潜水艦ゲームなんだけれど、ときどき出てくるボーナスの大ダコがゆかいで、とてもおもしろくなっているのだ。

キミがあやつるのは、海に浮かぶ駆逐艦。⊟⊟キーで左右に移動しながら、マグネチック爆弾を投下して、敵の潜水艦をやっつけよう。爆弾投下キーは⊡と⊡。これで左右に投下するのだ。

潜水艦は深いところにいるのをやっつけたほうが、難しいぶん点が高くなるぞ。

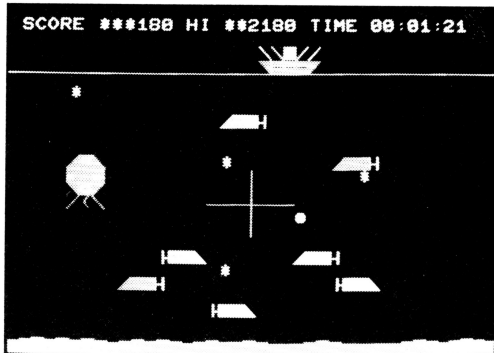
このゲームの売り物、大ダコをやっつけるとボーナス500点。

爆弾の爆風がタコや潜水艦に触れるだけでやっつけることができるので、いっぺんにまとめてやっつけられるよう効率的な攻撃を心がけよう。

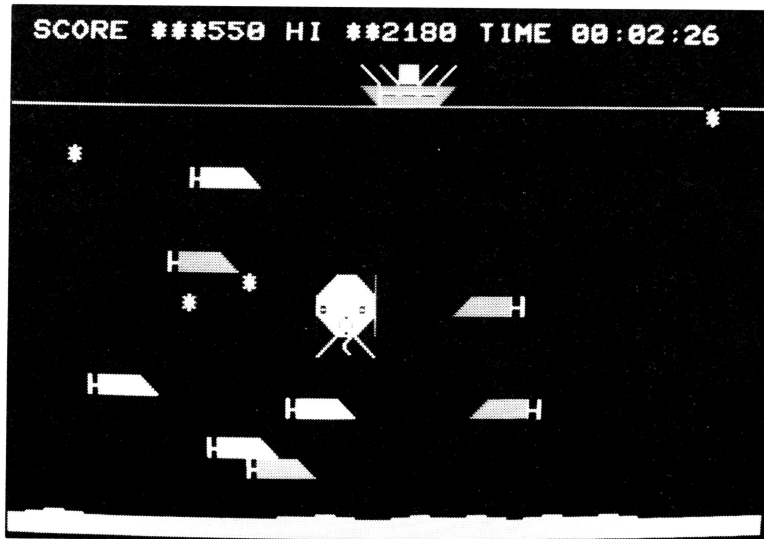
敵の潜水艦はプカプカと浮かんでくる機雷で攻撃してくる。もちろん、こいつにうっかりあたってしまうとゲームオーバーだ。

また、制限時間も3分に決められていて、残り時間がなくなってもゲームオーバー。でも、5000点以上になると、タイマーがもとにもどるのでさらに高得点がねらえるのだ。

リプレイはスペース・キーを押そう。

今回はタコの出てくるゲームが、他機種にもあったけど、やっぱりまだタコの人気は続いているのかな。でも、エリマキトカゲとかラッコとかは投稿作品には見あたらないから、今度はそのへんをねらったら？（もう古いか）

▲ボカン。真中の十字は爆発したところなのだ。

SCORE ***550 HI **2180 TIME 00:02:26

▼今しも大ダコにあたった爆弾が爆発しようとしているぞ。

ヤッター！　三浦に奥田、その他ボクを知っているみなさん、オレはとうとう載ったぞー！　読者のみなさん、はじめまして。

兵庫県宝塚の14歳、ドッペルゲンガーくん。

ボクは中3のマイコン歴1年2ヵ月のMZ700ユーザーです。グラフィックがなんだ！　三重和音がなんだ！

●MZ-700系

次号プログラムポシェット第5号は、ますますおもしろくなって12月5日発売！お楽しみに！

タコマリン

```
1 ' 「タコマリン」 MZ-700 HUBASIC      1984.5
2 ' BY ドッペルゲンガー         TECHNOPOLIS
10 '------ショキセッテイ----------------
20 DEFINTA-Z:PLAY7:CL(0)=1:CL(1)=2:CL(2)
=5:CL(3)=6
30 COLOR7,0:CLS:GOTO790
40 COLOR7,0:CLS:X=15:BB=0:TA=0:SC=0:HD=0
50 TE$(0)=". .":TE$(1)="▪▪ ":TK$(0)="┏┓┓
":TK$(1)="/(\":MU(0)=2:MU(1)=3
60 FORI=0TO8:J(I)=0:MS(I)=0:NEXT
70 COLOR4:FORI=0TO39:LOCATEI,24:PRINT"■"
;:NEXT:PRINT"⊞";CHR$(15)
80 FORI=0TO10:LOCATEINT(RND(1)*37),23:PR
INT"▁▁▁";:NEXT
90 COLOR1:FORI=0TO39:LOCATEI,4:PRINT"▔";
:NEXT:COLOR7
100 COLOR7,0:PRINT"⊞ SCORE *****0 HI ";:
PRINTUSING"*#####";HS;
110 PRINT" TIME 00:00:00";:TIME$="00:00:
00":GOTO160
120 '---------クチクカン-----------------
130 A$=INKEY$(0):GOSUB200:GOSUB190:GOSUB
460:GOSUB550:GOSUB600
140 IF A$="," AND BB=0 THEN POKE&HC7D,50
:CALL&HC25:BB=1:BX=X+1:BY=5:GOSUB460:CAL
L&HC40
150 IF A$="." AND BB=0 THEN POKE&HC7D,50
:CALL&HC25:BB=1:BX=X+5:BY=5:GOSUB460:CAL
L&HC40
160 X=X+(A$="⊟")-(A$="⊞"):X=X-(X<0)+(X>3
3)
170 LOCATEX,2:COLOR6,0:PRINT" \\";:COLOR
4,5:PRINT"▢";:COLOR6,0:PRINT"// "
180 LOCATEX,3:COLOR2:PRINT" ◥";:COLOR5,2
:PRINT"---";:COLOR2,0:PRINT"◤ ";:COLOR7,
0:GOTO120
190 FORI=1TO5:IFCHARACTER$(X+I,3)="V"THE
N750ELSENEXT:RETURN
200 '---------センスイカン---------------
210 T=T+1:IFT>8THENT=0
220 IFJ(T)=0THENFORI=0TO120:NEXT:GOTO310
230 IFJ(T)=1THENLOCATEX(T)+1,Y(T)-1:COLO
R7,0:LOCATEX(T),Y(T):S=(Y(T)-5)*10:PRINT
S:SC=SC+S:GOSUB530:FORO=0TO8:NEXT:LOCATE
X(T)+1,Y(T)-2:PRINT" ⊞⊞ ⊞⊞⊞⊞⊞        ⊞⊞⊞⊞
⊞ ⊞⊞ ";:J(T)=0:GOTO310
240 FORK=0TO3:C$=CHARACTER$(X(T)+K,Y(T))
250 IF C$="|" OR C$="_" OR C$="●" THENJ(
T)=1:COLOR2:LOCATEX(T)+1,Y(T)-2:PRINT"|⊞
⊞|⊞⊞⊞⊞⊞───┼───⊞⊞⊞⊞⊞|⊞⊞|";:PLAY"+C1":GOTO
310ELSENEXT
260 LOCATEX(T),Y(T):PRINT"     ";:X(T)=X(
T)+Z(T)*(RND(1)+1)
270 IF X(T)<0 OR X(T)>35 THEN J(T)=0:GOT
O 310
280 LOCATEX(T),Y(T):IFZ(T)=1THENCOLOR7,0
:PRINT"┣";:COLORC(T):PRINT"▄▄◣";:GOTO300
290 COLORC(T),0:PRINT"◢▄▄";:COLOR7:PRINT
"┫";
300 IF RND(1)>Y(T)/30 GOSUB430
310 '-------センスイカンハッセイ---------
320 IF J(T)=0 AND RND(1)<.5 THEN 330 ELS
E350
330 V=RND(1)*3:C(T)=CL(V):Z=RND(T):Z=Z*2
:Z=Z-1:Z(1)=Z:Y(T)=RND(1)*14+7
340 J(T)=2:IFZ=-1THENX(T)=35ELSEX(T)=0
350 M=M+1:IFM=5THENM=0
360 IF MS(M)=0 THEN FORI=0TO10:NEXT:GOTO
410
370 '---------キライイドウ---------------
380 LOCATEMX(M),MY(M):PRINT" ";:MY(M)=MY
(M)-1:IFMY(M)=3THENLOCATEMX(M),MY(M)+1:C
OLOR1,0:PRINT"▔";:GOTO420
390 IF MY(M)=2 THEN MS(M)=0:GOTO 410
400 COLOR6,0:LOCATEMX(M),MY(M):PRINT"*";
410 RETURN
420 COLOR7,0:LOCATEMX(M),MY(M):PRINT"V";
:BEEP1:BEEP0:RETURN
430 '----------キライハッセイ------------
440 FORI=0TO4:IFMS(I)=0THENMS(I)=1:MX(I)
=X(T)+2:MY(I)=Y(T)-1:RETURNELSENEXT
450 RETURN
460 '-----マグネチックバクダン----------
470 IF BB=0 THEN FORI=0TO50:NEXT:RETURN
480 LOCATEBX,BY:PRINT" ";:BY=BY+1
490 E$=CHARACTER$(BX,BY):COLOR6,0
500 IFE$="◢"ORE$="■"ORE$="◣"ORE$="."ORE$
="."ORE$="="THENPOKE&HC7D,10:CALL&HC25:B
B=0:LOCATEBX,BY:PRINT"●";:CALL&HC40:RETU
RN
510 IF BY=22 THEN BB=0:RETURN
520 LOCATEBX,BY:PRINT"●";:RETURN
530 '----------スコアヒョウジ------------
540 COLOR7,0:LOCATE7,0:PRINTUSING"*#####
";SC;:RETURN
550 '-----------タイム-------------------
560 IF SC>5000 AND HD=0 THEN TIME$="00:0
0:00":BEEP:HD=1
570 COLOR7,0:LOCATE29,0:PRINTTIME$;
580 IFTIME$>"00:02:59"THEN750
590 RETURN
600 '------------タコ--------------------
610 IF TA=0 THEN FORI=0TO120:NEXT:GOTO68
0
620 FORL=0TO2:H$(L)=CHARACTER$(TX+L,TY):
H$=H$(L):IFH$="●"ORH$="|"ORH$="_"THEN710
ELSENEXT
630 LOCATETX,TY:PRINT"   ⊞⊞⊞⊞   ⊞⊞⊞⊞   ⊞
⊞⊞⊞   ";
640 TX=TX+TZ:IF TX<0 OR TX>37 THEN TA=0:
RETURN
650 Q=Q+1:Q=Q+(Q=2)+(Q=2):POKE&HC7D,MU(Q
):CALL&HC25
660 COLOR2,0:LOCATETX,TY:PRINT"◢";:COLOR
6,2:PRINT"=";:COLOR2,0:PRINT"◣⊞⊞⊞⊞";
670 COLOR5,2:PRINTTE$(Q);"⊞⊞⊞⊞";:COLOR2,
0:PRINT"◥";:COLOR7,2:PRINT"●O☺";:COLOR2,
0:PRINT"◤⊞⊞⊞⊞☺";TK$(Q);:CALL&HC40:RETURN
680 IF RND(1)<.1THEN TA=1:Z=RND(1):Z=Z*2
:TZ=Z-1:TY=RND(1)*8+10:ELSE RETURN
690 IF TZ=-1 THEN TX=36 ELSE TX=0
700 RETURN
```

```
710 FORI=0TO10:FORU=0TO1:COLOR0,6:LOCATE
TX,TY:PRINT"◤ ◥⇩⇦⇦⇦";TE$(U);
720 PRINT"⇩⇦⇦⇦◣O◢⇩⇦⇦⇦";:COLOR6,0:PRINTTK
$(U);:PLAY7,"-E0":NEXT:NEXT:COLOR7
730 LOCATETX,TY+1:PRINT"500":SC=SC+500:G
OSUB530:LOCATETX,TY:PRINT"    ⇩⇦⇦⇦    ⇩⇦⇦⇦
    ⇩⇦⇦⇦    ";
740 TA=0:RETURN
750 '----------ゲ - ム オ - バ -----------
760 COLOR7:LOCATE10,7:PRINT" G A M E O V
 E R ":PLAY"-D9"
770 LOCATE11,9:PRINT" HIT SPACE KEY ":IF
 SC>HS THEN HS=SC
780 IFINKEY$=" "THEN30ELSE780
790 '----------タ イ ト ル------------------
800 CONSOLE1,23,4,36:COLOR2,0
810 PRINT"■■■■■ ■■■ ■  ■ ■■■■■ "
820 PRINT"  ■   ■ ■ ■  ■ ■ ■■ "
830 PRINT"  ■   ■ ■ ■ ■■■ ■  ■■ "
840 PRINT"  ■■■ ■■■■■ ■■■  ■   ■ "
850 PRINT"  ■■■ ■■  ■ ■■■■■  ■ "
860 PRINT"  ■■■ ■■  ■ ■■  ■   ■ "
870 PRINT"  ■■■ ■■  ■ ■■  ■ ■■■■■⇩⇩⇩"
880 COLOR5,0
890 PRINT"■■■■■ ■■■ ■■■■ ■  ■■■■■ ■■
■■■
900 PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  ■ ■
 ■
910 PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  ■ ■
920 COLOR1,0:PRINT"■■■ ■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■
 ■■ ■ ■■■■
930 PRINT"■■■ ■ ■■ ■ ■■ ■ ■■■ ■■ ■ ■■
940 PRINT"■■■ ■ ■■ ■ ■■ ■ ■■■ ■■ ■ ■■

950 PRINT"■■■ ■ ■■ ■ ■■ ■ ■■■ ■■ ■ ■■
■■■
960 COLOR7:PRINTSPC(5);"⇩[←]..[→] ... SH
IP MOVE"
970 PRINTSPC(5);"[,]__[.] ... BOMB"
980 PRINTSPC(10);"⇩HIT ANY KEY";
990 CONSOLE0,25,0,40:COLOR7,0
1000 PLAY7,"G5R0G3R0G3R0G8R3#G5G#G5R0G5R
0G3R0G3R0G8R3G5AB+C9"
1010 IFINKEY$=""THEN1010
1020 FORI=0TO15:LOCATE0,10:PRINTCHR$(14,
15);:NEXT:CONSOLE0,25,0,40:GOTO40
```

■変数リスト
X……駆逐艦X座標
SC……スコア
TA……タコフラグ
TX……タコX座標
TY……タコY座標
BB……マグネチック爆弾フラグ
BX……マグネチック爆弾X座標
BY……マグネチック爆弾Y座標
J( )……潜水艦フラグ
X( )……潜水艦X座標
Y( )……潜水艦Y座標
MS( )……機雷フラグ
MX( )……機雷X座標
MY( )……機雷Y座標

■プログラムの説明
10〜110 初期設定
120〜190 駆逐艦
200〜300 潜水艦移動
310〜360 潜水艦発生
370〜420 機雷移動
430〜450 機雷発生
460〜520 マグネチック爆弾
530〜540 スコア表示
550〜590 タイム
600〜740 タコ
750〜780 ゲームオーバー
790〜1020 タイトル

■チェックポイント
普通の潜水艦ゲームですが、時々横切る大ダコが、とてもいい。5000点を越えると、タイムが0にもどってくれます。そのためには、駆逐艦にかまわず、大ダコを、ねらうこと。★バッチリ賞。

●MZ-700系

プログラムポシェットVol.5
どっさりの1画面・ショートプログラムにキミのお便りも仲間入りさせちゃうぞ！

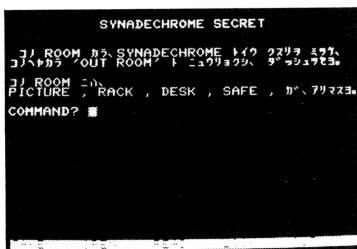
今までとはちょっと違う。いきなりこんなところで予告を出しちゃうのもどうかと思うけれど、とにかくもはや次号の発売日が決まっているのだ！

ショート・プログラム満載、添削教室は今までと同じだけれど、読者のページや欄外情報も入れちゃうぞ。それから、あのでぶ大先生の特別企画も深く静かに進行中。とにかく、今までより以上に楽しい雑誌になるはずだから、ぜひ期待しててね。

掲載プログラムの選考もはじまったばかり、今ならまだまにあうからどんどん応募してね。お便りや意見もどしどし送ってほしいのだ。ヨロシク。

12月5日発売予定。

遊び方

某研究所の邪魔田博士が発明した、頭のよくなる薬「シナデクローム」(化学式$U_3SO_4PPo_2I_2$、別名ウソッポイ)を探し出し脱出せよ！

動詞＋スペース1個＋名詞の入力で、この部屋から錠剤「シナデクローム」と出口を見つけたら、"OUT ROOM"と入力してあがり。やめるときは F6 キー。

基本的な動詞は F1 ～ F5 に入っていて、そのほか、USEとMOVEを使う。首尾よく使命を果して脱出できるかな？

★参考「RAM Pack NO.6 for FM-7」『ゲームライブラリー』

```
SYNADECHROME SECRET

コノ ROOM カラ、SYNADECHROME トイウ クスリヲ ミツケ、
コノヘヤカラ 'OUT ROOM' ト ニュウリョクシ、 ダッシュツセヨ。

コノ ROOM ニハ、
PICTURE , RACK , DESK , SAFE , ガ、アリマスヨ。

COMMAND? LOOK PICTURE
コノPICTURE ハ、タイコウ!!
COMMAND? LOOK RACK
フツウ ノ モノ デス。
COMMAND? OPEN DESK
OK!
COMMAND?
```

▲手がかりがないな……。机は……？

```
SYNADECHROME SECRET

コノ ROOM カラ、SYNADECHROME トイウ クスリヲ ミツケ、
コノヘヤカラ 'OUT ROOM' ト ニュウリョクシ、 ダッシュツセヨ。

コノ ROOM ニハ、
PICTURE , RACK , DESK , SAFE , ガ、アリマスヨ。

COMMAND?
```

▲とりあえず絵を見てみよう。

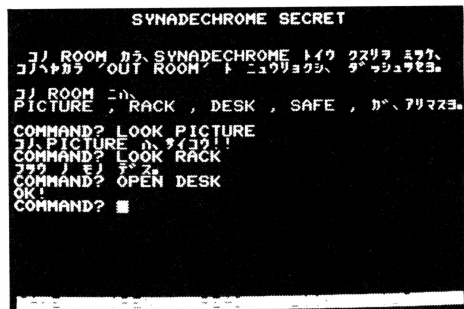
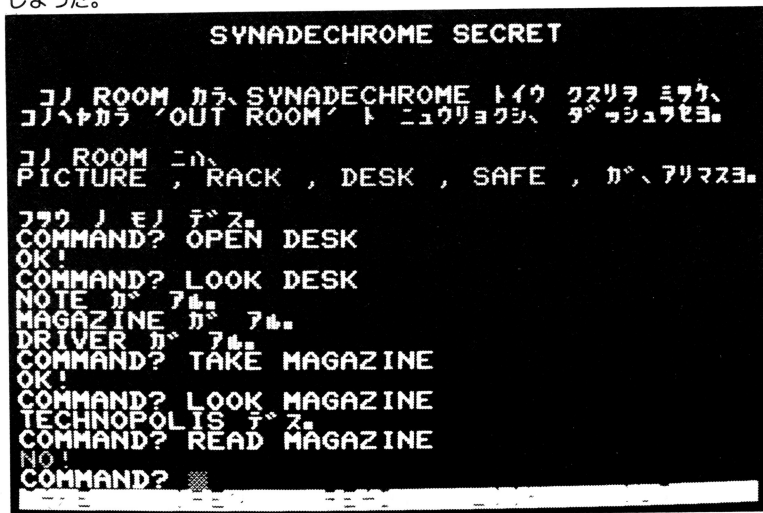
```
SYNADECHROME SECRET

コノ ROOM カラ、SYNADECHROME トイウ クスリヲ ミツケ、
コノヘヤカラ 'OUT ROOM' ト ニュウリョクシ、 ダッシュツセヨ。

コノ ROOM ニハ、
PICTURE , RACK , DESK , SAFE , ガ、アリマスヨ。

フツウ ノ モノ デス。
COMMAND? OPEN DESK
OK!
COMMAND? LOOK DESK
NOTE ガ アル。
MAGAZINE ガ アル。
DRIVER ガ アル。
COMMAND? TAKE MAGAZINE
OK!
COMMAND? LOOK MAGAZINE
TECHNOPOLIS デス。
COMMAND? READ MAGAZINE
NO!
COMMAND?
```

▼テクノポリスを読もうとしたらNO！と断わられてしまった。

こんにちは!! テクポリ8月号に載った渡辺です。あのとき「今度はMZ-700のほうでも」というのが現実となりました。

横浜の17歳予言を実現した渡辺高嗣くん。

ぼくが扱えるのはBASICで、マシン語はカタコト。MZ-1500が出たけど、しばらくは700を使いつぶすつもり。

■変数リスト

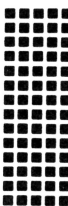
A$( )……名詞
B$( )……動詞
M$( ),N$( )……メッセージ
C$……入力コマンド

■プログラムの説明

10～110　初期設定
120～130　ファンクションキーの設定と内容表示
140～190　コマンド入力、判断
200～690　各コマンドへの対応
700　暗号入力、判定
710～720　OK,NOの表示
730～810　ゲームオーバー

■チェックポイント

ミニアドベンチャーゲームでなかなか楽しめます。このゲームに、物足りない人は、DATA文等を自分で改造して、自分のオリジナルのアドベンチャーゲームを作ってみても、おもしろいでしょう。ところで、このゲームの最短の答えは、18手でできるそうです。がんばってください。★バッチリ賞。

SYNADECHROME SECRET

```
10 FOR I=0 TO 10:READ A$(I),B$(I):NEXT:F
OR I=0 TO 10:READ M$(I),N$(I):NEXT
20 DATAPICTURE,TAKE,NOTE,USE,PAPER,OPEN,
RACK,READ,DESK,LOOK,SAFE,MOVE,KEY,BREAK,
MAGAZINE,SAY,DRIVER,EAT,TABLET,BURN,TECH
NOPOLIS,OUT
30 DATA" ガ アル。"," デス。"," ガ オチタ。",フツウ
ノ モノ,ネジドメ サレテ アカナイ。,カミセイ,ステニ アイテル。,モク
テキノ 「SYNADECHROME」,カギ ガ カカッテイル。,"ヤッタ!!
 "
40 DATA 「アンゴウハ、[, ガ、アラワレタ!,]ダ」ト、カカレテイ
ル。,ウゴカナイ。,フシギナコトニ、,デグチ," ハ、キエテシマッタ!"
,スルノハ ヨクナイコト デスヨ。,コノ、,オエーッ! ハラ ヲ コワシタ!,
" ハ、サイコウ!!",ウワーッ! ★ ニ マカレタ!
50 DATA0,3,4,5
60 DATA TAKE,OPEN,READ,LOOK,OUT
70 DATA LIST,AUTO,RENUM,COLOR,CHR$(
80 CONSOLE0,25,0,40:COLOR7,0:CLS:PRINT,"
SYNADECHROME SECRET■■"
90 COLOR5:PRINT" コノ ROOM カラ、SYNADECHROME
 トイウ クスリヲ ミツケ、 コノヘヤカラ 'OUT ROOM' ト ニュウリ
ョクシ、 ダッシュツセヨ。■"
100 PLAY6,"C3EGEFA+CAB+D+F+D+C+D+E5C3EGE
FA+CAB+D+F+D+E+D+C5"
110 COLOR6:PRINT"コノ ROOM ニハ、":FOR I=1 TO
 4:READ A:PRINTA$(A)" , ";:NEXT:PRINT"ガ
、アリマスヨ。"
120 COLOR 0,7:FOR I=1 TO 5:READ FC$:KEY
I,FC$+" ":LOCATE I*8-8,23:PRINTUSING"&
     &";FC$,:NEXT
130 KEY 6,CHR$(4,4,34)+"FKEYINIT"+CHR$(1
3):F6=10
140 CONSOLE9,14,0,40:COLOR 7,0
150 PLAY7,"+A0":COLOR7:INPUT"COMMAND";C$
:S=INSTR(C$," "):IF S THEN B$=LEFT$(C$,S
-1):A$=RIGHT$(C$,LEN(C$)-S) ELSE 150
160 IF LEFT$(C$,3)=B$(10) THEN B=10:GOTO
 180
170 B=0:REPEAT:IF B$(B)<>B$ THEN B=B+1:U
NTIL(B>10):PRINT"ドウシ ガ ";:"N" ELSE A=0
:REPEAT:IF A$(A)<>A$ THEN A=A+1:UNTIL(A>
10):PRINT"メイシ ガ ";:"N"
180 COLOR3:FL=0
190 ON B GOTO 280,310,370,410,550,590,61
0,630,640,650
200 IF A=0 GOTO 730
210 IF(A=1)*(F1=1) THEN F1=2:"O
220 IF(A=2)*(F1=3) THEN F1=4:"O
230 IF(A=6)*(F2=1) THEN F2=2:"O
240 IF(A=7)*(F3=1) THEN F3=2:"O
250 IF(A=8)*(F4=1) THEN F4=2:"O
260 IF(A=9)*(F5=1) THEN F5=2:"O
270 "N
280 IF(A=6)*(F2=2) THEN F2=3:"O
290 IF(A=8)*(F4=2) THEN F4=3:"O
300 "N
310 IF(A=1)*(F1=2) THEN F1=3:PRINTA$(2)
$(1):GOTO 150
320 IF A=3 THEN IF F4=3 THEN F4=4:F2=1:
O" ELSE PRINTM$(3+(F4<4)):GOTO 150
330 IF A=4 THEN IF F3=0 THEN F3=1:F4=1:"
O" ELSE PRINTM$(3):GOTO 150
340 IF A=5 THEN IF F2=3 THEN F2=4:F5=1:G
OTO 700 ELSE PRINTM$(4+(F2=4)):GOTO 150
350 IF((A=7)+(A=10))*(F3=2) THEN F3=3:"O
360 "N
370 IF(A=1)*(F1>2) THEN PRINT"マッシロケ デス"
:GOTO 150
380 IF(A=2)*(F1=4) THEN F1=5:F6=INT(RND*
10):PRINTM$(5)A$(F6)M$(6):COLOR2:PRINTM$
(7)A$(2)M$(8):GOTO 150
390 IF((A=7)+(A=10))*(F3=3) THEN COLOR6:
PRINTM$(9)A$(10)M$(10):GOTO 150
400 "N
410 IF A=0 THEN PRINTM$(9)A$(0)M$(10):GO
TO150
420 IF(A=1)*F1 THEN PRINTN$(2)N$(0):GOTO
 150
430 IF (A=2)*(F1=4) THEN PRINTN$(2)N$(0)
:GOTO 150
440 IF(A=3)*(F2=1) THEN PRINTA$(6)M$(0):
GOTO 150
450 IF(A=4)*(F1<2) THEN PRINTA$(1)M$(0):
F1=1:FL=1
460 IF(A=4)*(F3=1) THEN PRINTA$(7)M$(0):
FL=1
470 IF(A=4)*(F4=1) THEN PRINTA$(8)M$(0):
FL=1
480 IF(A=7)*(F3>1) THEN PRINTA$(10)N$(0)
:FL=1
490 IF FL=1 GOTO 150
500 IF(A=5)*(F2=4)*(F5<2) THEN F5=1:PRIN
TA$(9)M$(0):GOTO 150
510 IF(A=7)*(F3=3) THEN PRINTA$(10)N$(0)
:GOTO 150
520 IF(A=9)*(F5=2) THEN COLOR6:PRINTN$(3
)N$(0):GOTO 150
530 IF(A=10)*(F3=3) THEN COLOR2:PRINT"エッ
!? アナタ "A$(10)" ヲ シラナイノ??":GOTO 150
540 PRINTN$(1)N$(0):GOTO 150
550 IF A=0 GOTO 730
560 IF A=3 THEN IF F7 THEN F7=0:"O" ELSE
 F7=1:COLOR6:PRINTN$(4)N$(7)N$(5):GOTO15
0
570 IF(A=4)+(A=5) THEN COLOR2:PRINTN$(6)
:GOTO 150
580 "N
590 IF A=5 GOTO 730
600 COLOR2:PRINTB$(6)N$(8):GOTO 150
610 IF A=10 THEN COLOR6:PRINT"エライ!":GOTO
 150
620 "O
630 COLOR2:PRINTN$(9):PLAY 7,"-C0-E-G-BC
":GOTO 750
640 COLOR2:PRINTN$(10):PLAY 7,"C0DCECFCG
CACGCFCECDC":GOTO 750
650 IF F7=0 THEN COLOR2:PRINT"デグチ ガ ナ
イッ!":GOTO 150
660 IF F5<>2 THEN BEEP:BEEP:BEEP:COLOR2:
PRINT"コラッ! ニンム ヲ ワスレルナ!":GOTO 750
670 PLAY 7,"+C5+E+D+F+E+D3+C+D7+E5+C+DB+
CA3B+C7"
680 COLOR6:CLS:PRINT" オメデトウ! アナタハ、キチント
ニンム ヲ スイコウシ、            ダッシュツ ニモ セイコウ ヲ オサ
メタ。                            オメデトウ。 ヨクヤッタネ! エライ
 エライ.........
690 COLOR7:PRINT"■■■PRESS [F6] KEY":END
700 COLOR6:INPUT"アンゴウ ヲ イレヨ";P$:IF(P$=A
$(F6))*(F6<>10) GOSUB"O" ELSE 730
710 LABEL"O":COLOR5:PRINT"OK!":RETURN 15
0
720 LABEL"N":COLOR2:PRINT"NO!":PLAY6,"-A
5":RETURN 150
730 COLOR2:PRINT"ボウハンソウチ ガ ハタライタ!"
740 FOR I=1 TO 20:BEEP:NEXT
750 COLOR7:PRINT"GAME OVER!":PLAY6,"+C5G
3+CB5#F3BA5E3GED1EC7"
760 PAUSE 10:PRINT"PRESS S KEY";
770 IF INKEY$(1)="S" RUN ELSE 770
780 LABEL"FKEYINIT"
790 RESTORE 70:FOR I=2 TO 6:READ FC$:KEY
I,FC$:NEXT
800 KEY1,"RUN"+CHR$(13)
810 CLS:PRINT"GOOD BYE!":END
820 ' THE EASIEST ADVENTURE GAME??
830 ' BY T.WATANABE...DECHNO-SOFT 84
840 ' VERSION 1.3 / 1984年 5月 8日
```

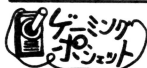
遊び方

右下の写真のようになればあがりというパズル。シンプルだけど、なかなかおもしろいぞ。そのうえ、自分で問題が作れるエディット機能付きだ。

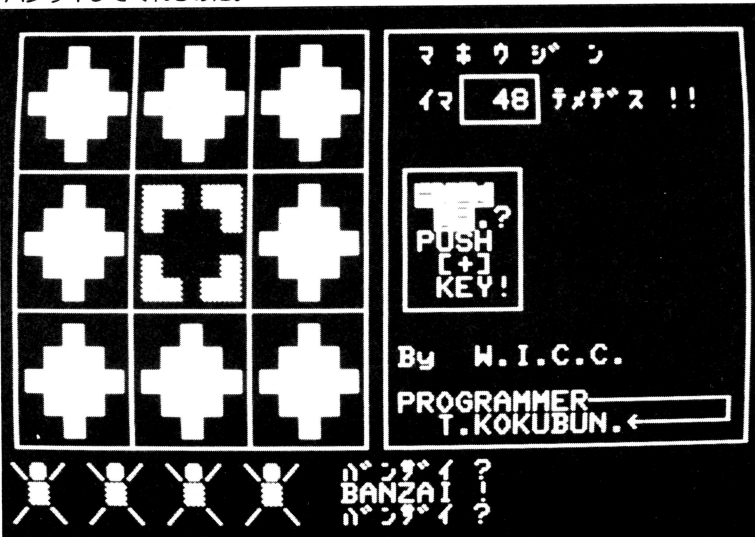
キーの使い方がちょっとややこしい。テン・キーと画面のマス目は対応していて、それぞれのキーを押すとそのキーの位置を中心にした数マスが反転するのだ。1、3、7、9はそれぞれの角の4マス、2、4、6、8はそれぞれの辺の3マス、5は5を中心にした十字の部分が反転する。この組み合わせであがりの形に持っていくのだ。

エディットするときはテン・キーでカーソルを動かし、ZがON、XがOFF、できたらEを押すこと。

自称スタープログラマー、国分智幸くん。

マイコン歴約3年の自称スタープログラマーです。現在持っている機種はPC−6001ですがほとんどゲームにしか使っていません。プログラム作成に使用してるのはPC−8001mkIIとMZ−2000。今、大魔神語の勉強中です。

★参考「面白パズルブック」7号、『シューティング・スター』

▲かんたんには完成しないぞ。

▼ついに完成。画面下でキミのためにバンザイしてくれるのだ。

■変数リスト
QE( )……問題のパターン
AN( )……答のパターン
NO( )……現在のパターン
RA$( )……ランプのパターン
ME$( )……メッセージのパターン
A$……メニューの内容
X,Y……カーソルの位置
XV,YV……カーソルの移動
TES……手数のカウンター
SX,SY……どこから反転?
IX,IY……反転の方向

■プログラムの説明
60〜160　初期設定
170〜200　問題作成(MZ)
210〜320　問題作成
1000〜1220　画面表示
1230〜1290　HOLD UP
1300〜1430　キー入力
1440　手数
1450〜1770　ゲームオーバー処理

■チェックポイント
ちょっと変わったパズルゲームで、ついつい熱中してしまいます。自分でパターンを作れるので、同じパターンから何手であがれるか、競争してもおもしろいと思います。

ところで、バンザイが終わるとすぐメニューにもどってしまいます。そこで、1660行のGOTO110を消去し、

```
1665 GETM$:IFM$=" "THENGOTO110
1667 GOTO1665
```

にすると、スペースキーでメニューにもどるようになります。

★バッチリ賞。

魔方陣

```
 10 REM********************************
 20 REM*ﾏﾎｳｼﾞﾝ for MZ-2000 OR MZ-2200*
 30 REM*          By, W.I.C.C.        *
 40 REM*PROGRAMMER ─── T.KOKUBUN.     *
 50 REM********************************
 60 REM <<<< ｼｮｷ ｾｯﾃｲ｡ >>>>
 70 DIM QE(3,3),AN(3,3),NO(3,3),RA$(1),ME$(1):TEMPO 7
 80 RA$(1)=" ■  ♦♦♦♦♦♦ ███ ♦♦♦♦♦♦█████♦♦♦♦♦♦ ███ ♦♦♦♦♦♦  ■   ":RA$(0)="▒▒ ▒▒ ♦♦♦♦
♦♦▒   ▒♦♦♦♦♦♦     ♦♦♦♦♦♦▒   ▒♦♦♦♦♦♦▒▒ ▒▒"
 90 ME$(0)="HOLD ♦♦♦♦♦♦ UP.?♦♦♦♦♦♦PUSH ♦♦♦♦♦♦ [+] ♦♦♦♦♦♦ KEY!":ME$(1)="PUSH?
  Yes.          [Y]        No.           [ENT]
 100 FORI=1TO3:FORJ=1TO3:READAN(J,I):NEXTJ,I:DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1
 109 REM <<<<< ﾒﾆｭｰ ｡ >>>>>
 110 CONSOLE S0,24,C40,N:PRINT "®";
 120 PRINTTAB(6);STRING$("*",29):FOR I=1 TO 7:PRINTTAB(6);"*":SPACE$(27);"*":NEX
TI:PRINT TAB(6);STRING$("*",29)
 125 RESTORE 140
 130 CURSOR 10,0:PRINT" [ ﾒﾆｭｰ ] ";:FORI=1TO3:READ A$:CURSOR 8,2*I:PRINTI;". ";A
$;:NEXT I
 140 DATA"ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｶﾞ ﾓﾝﾀﾞｲｦ ﾀﾞｽ｡","ﾓﾝﾀﾞｲｦ ﾂｸﾙ｡","END."
 150 CURSOR 0,10:PRINT"PUSH [1] OR [2] OR [3] ? ▒";:GET A:IF A=0 THEN CURSOR 25,
10:PRINT"®";:GOTO 150
 160 MUSIC"+#B":ON 4-A GOTO 1700,210,170:GOTO 150
 169 REM <<<<< ﾓﾝﾀﾞｲ ｻｸｾｲ ｡ (COM) >>>>>
 170 PRINT"®";
 180 CO=0:FORI=1TO3:FORJ=1TO3:QE(J,I)=INT(RND(1)*2):NEXT J,I
 190 FORI=1TO3:FORJ=1TO3:IFQE(J,I)=AN(J,I)THENCO=CO+1:NEXTJ,I:IFCO=9THEN210
 200 GOTO 1000
 209 REM <<<<< ﾓﾝﾀﾞｲ ﾂﾞｸﾘ (EDIT) >>>>>
 210 PRINT" ";:RESTORE220:FOR I=0TO6:READA$:PRINTA$:NEXT I:FORI=1TO3:FORJ=1TO3:Q
E(J,I)=0:NEXT J,I:X=1:Y=1
 220 DATA "┌─┬─┬─┐","|○|○|○|","├─┼─┼─┤","|○|○|○|","├─┼─┼─┤","|○|○|○|","└─┴─┴─┘"
 240 CURSOR X*2+1,Y*2+1:PRINT"▒";:IF QE(X+1,Y+1)=0THEN GOSUB320:GOTO 260
 250 GOSUB 310
 260 GETA$:XV=(A$="4")-(A$="6"):YV=(A$="8")-(A$="2"):X=X+XV-(X+XV<0)+(X+XV>2):Y=
Y+YV-(Y+YV<0)+(Y+YV>2)
 270 IF A$="Z" THEN GOSUB310:QE(X+1,Y+1)=1:GOTO 290
 280 IF A$="X" THEN GOSUB320:QE(X+1,Y+1)=0
 290 ON -(A$="B") GOTO 1000
 300 CURSOR X*2+1,Y*2+1:PRINT"▒";:GOTO 240
 310 CURSOR X*2+1,Y*2+1:PRINT"●";:RETURN
 320 CURSOR X*2+1,Y*2+1:PRINT"○";:RETURN
 999 REM <<<<< ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ >>>>>
1000 PRINT"®┌─────┬─────┬─────┐┌──────────────┐"
1010 PRINT "|     |     |     ||  ﾏ ﾎ ｳ ｼﾞ ﾝ    |"
1020 PRINT "|     |     |     ||     ┌──┐      |"
1030 PRINT "|     |     |     ||  ｲﾏ|  |ﾃﾒﾃﾞｽ !!  |"
1040 PRINT "|     |     |     ||     └──┘      |"
1050 PRINT "|     |     |     ||              |"
1060 PRINT "├─────┼─────┼─────┤|┌─────┐       |"
1070 PRINT "|     |     |     |||     |       |"
1080 PRINT "|     |     |     |||     |       |"
1090 PRINT "|     |     |     |||     |       |"
1100 PRINT "|     |     |     |||     |       |"
1110 PRINT "|     |     |     ||└─────┘       |"
1120 PRINT "├─────┼─────┼─────┤|              |"
1130 PRINT "|     |     |     ||              |"
1140 PRINT "|     |     |     ||By   W.I.C.C. |"
1150 PRINT "|     |     |     ||              |"
1160 PRINT "|     |     |     ||PROGRAMMER────┐|"
1170 PRINT "|     |     |     ||  T.KOKUBUN.──┘|"
1180 PRINT "└─────┴─────┴─────┘└──────────────┘":CURSOR21,7:PRINTME$(0);
1200 TES=0:FORI=1TO3:FORJ=1TO3:NO(J,I)=QE(J,I):CURSOR6*J-5,6*I-5:PRINTRA$(NO(J,
I));:NEXTJ,I:MUSIC"-C+#B":CURSOR25,3:PRINTTES
1210 GET A$:IF A$=""THEN 1210
1220 MUSIC"+#G0":ON ASC(A$)-42 GOTO 1230,1210,1210,1210,1210,1210,1370,1300,138
0,1310,1420,1320,1350,1330,1360:GOTO 1210
1229 REM <<<<< + ﾉ ﾄｺﾛ >>>>>
1230 CURSOR 21,7:PRINT ME$(1);
1240 GET A$:IF A$=CHR$(13) THEN CURSOR 21,7:PRINTME$(0);:GOTO 1210
1250 ON-(A$="Y")GOTO1270
1260 GOTO 1240
1270 CURSOR1,20:PRINT"1. ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｺﾉ ﾓﾝﾀﾞｲｦ ﾔﾙ｡":PRINT" 2. ﾒﾆｭｰ ﾆ ﾓﾄﾞﾙ｡":PRINT" P
USH [1] OR [2] KEY!!";
1280 GET A:ON A GOTO 1000,110
1290 GOTO 1280
1299 REM <<<<< 2,4,6,8 >>>>>
1300 SX=1:SY=3:IX=1:IY=0:GOTO 1340
1310 SX=1:SY=1:IX=0:IY=1:GOTO 1340
1320 SX=3:SY=1:IX=0:IY=1:GOTO 1340
1330 SX=1:SY=1:IX=1:IY=0
1340 FORI=0TO2:DX=SX+IX*I:DY=SY+IY*I:NO(DX,DY)=-NO(DX,DY)+1:CURSOR6*DX-5,6*DY-5
:PRINTRA$(NO(DX,DY));:NEXTI:GOTO1440
1349 REM <<<<< 7,9,1,3 >>>>>
1350 SX=1:SY=1:GOTO 1390
1360 SX=2:SY=1:GOTO 1390
1370 SX=1:SY=2:GOTO 1390
1380 SX=2:SY=2
1390 NO(SX,SY)=-NO(SX,SY)+1:NO(SX+1,SY)=-NO(SX+1,SY)+1:NO(SX,SY+1)=-NO(SX,SY+1)
+1:NO(SX+1,SY+1)=-NO(SX+1,SY+1)+1
1400 CURSOR 6*SX-5,6*SY-5:PRINTRA$(NO(SX,SY));:CURSOR 6*SX+1,6*SY-5:PRINTRA$(NO
(SX+1,SY));
1410 CURSOR 6*SX-5,6*SY+1:PRINTRA$(NO(SX,SY+1));:CURSOR 6*SX+1,6*SY+1:PRINTRA$(
NO(SX+1,SY+1));:GOTO 1440
1419 REM <<<<< 5 ﾉ ﾄｺﾛ >>>>>
1420 FORI=1TO3:NO(I,2)=-NO(I,2)+1:CURSOR 6*I-5,7:PRINTRA$(NO(I,2));:NEXTI
1430 FORI=1TO3STEP2:NO(2,I)=-NO(2,I)+1:CURSOR 7,6*I-5:PRINTRA$(NO(2,I));:NEXT I
1439 REM <<<<< ﾃｽｳ >>>>>
1440 TES=TES+1:CURSOR 24,3:PRINT RIGHT$("   "+STR$(TES),3);
1449 REM <<<<< ﾊﾝﾀﾞﾝ >>>>>
1450 CO=0:FORI=1TO3:FORJ=1TO3:IFNO(J,I)=AN(J,I)THENCO=CO+1
1560 NEXT J,I:IF CO<9 THEN 1210
1589 REM <<<< ﾊﾞﾝｻﾞｲ >>>>>
1590 TEMPO 4:FORI=0TO5
1600 CURSOR 0,19:PRINT"\●/ \●/ \●/ \●/  ﾊﾞﾝｻﾞｲ ?"
1610 PRINT" ▒    ▒    ▒    ▒    BANZAI !"
1620 PRINT"/ \ / \ / \ / \  ﾊﾞﾝｻﾞｲ ?":MUSIC"C1"
1630 CURSOR 0,19:PRINT" ○    ○    ○    ○    BANZAI !"
1640 PRINT"/■\ /■\ /■\ /■\  ﾊﾞﾝｻﾞｲ ?"
1650 PRINT"( ) ( ) ( ) ( )  BANZAI !":MUSIC"+A1"
1660 NEXTI:MUSIC"C0D0E2D0C1C0D0E0D0C0D3D0":GOTO 110
1699 REM <<<<< END. ﾙｰﾁﾝ >>>>>
1700 PRINT "® ﾎﾝﾄｳ ﾆ ｵﾔﾒ ﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ? [Yes./No.]"
1710 GET A$:IF A$="N" THEN 110
1720 IF A$="Y" THEN 1740
1730 GOTO 1710
1740 ME$(0)="ﾅｶﾞﾗｸ ｺﾞ"+CHR$(82)+CHR$(85)+CHR$(78)+" ｲﾀﾀﾞｷ ﾏｺﾄﾆ ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ｡
"
1750 ME$(1)="ﾏﾀﾉ ｺﾞ"+CHR$(82)+CHR$(85)+CHR$(78)+"ｦ ｵﾏﾁ ｼﾃｵﾘﾏｽ｡":CONSOLER:TEMPO6
1760 FORI=0TO1:FORJ=1TOLEN(ME$(I)):CURSOR J,I*2:PRINT MID$(ME$(I),J,1);:MUSIC"+
#"+CHR$(INT(RND(1)*7)+65)+STR$(INT(RND(1)*4)):NEXT J:MUSIC "D0+D0":NEXTI
1770 CONSOLE N:MUSIC"-C5"
```

遊び方

1人でも、2人でもプレイできるつなひきゲーム。

はじめに、「1 or 2 PLAYER？」ときいてくるので、1人で遊ぶなら1、2人で遊ぶなら2を入力してリターン・キーを押そう。

すると、とたんにつなひきがはじまる。やり方は、ハイパーオリンピックなどと同じように、ひたすらキーをたたきまくるのだ。

PLAYER 1は、1～9のキーならどれでもいい。ただし、+とか−のキーを押してしまうとエラーが出てしまうので注意しよう。

PLAYER 2は、1～9や特殊キー以外なら、どのキーでもいい。

コンピュータはやたら強いので、1人用でやるときは深呼吸して気を落ちつけて。慣れたら余裕で友だちと戦おうぜ。

▼ハイパーオリンピックの要領でキーを連打！　でも、愛機をこわさないよう注意。

PLAYER 2　＊＊ ﾂﾅﾋｷ ｵﾘﾝﾋﾟｯｸ ＊＊　PLAYER 1

TUNAHIKI OLYMPIC 1984

つなひきオリンピック

```
 1 REM ﾂﾅﾋｷ ｵﾘﾝﾋﾟｯｸ 1984.5.25 by C.C.C.
 10 CONSOLEC40:TEMPO7:C=7:PRINT"G":INPUT
"1 or 2 PLAY ?";A:IF(A<>1)*(A<>2)GOTO10
 20 A=ABS(A-2):PRINT CHR$(6);" PLAYER 2
** ﾂﾅﾋｷ ｵﾘﾝﾋﾟｯｸ **";TAB(31);"PLAYER 1":
IF A=1 THEN CURSOR 1,0:PRINT "COMPUTER"
 30 CURSOR 0,1:PRINT STRING$("─",40);:FO
R J=1 TO 15:FOR I=1 TO 11:PRINT CHR$(INT
(RND(1)*2)+147);:NEXT:PRINT "/ ";:NEXT J
:PRINT "OOOOO";STRING$("─",40)
 40 CURSOR 0,11:PRINT STRING$("─",40):CU
RSOR 9,9:PRINT "TUNAHIKI OLYMPIC  1984":
CURSOR 0,23:PRINT STRING$("─",40);
 50 GET A$:C=C+(A$="")*A:IF A$<>"" THEN
C=C+SGN(VAL(A$))*2-1
 60 IF C<2 THEN B$="PLAYER 2":GOTO 100
 70 IF C>12 THEN B$="PLAYER 1":GOTO 100
 80 CURSOR C,16:PRINT "  O O O O O    O
O O O O   ":CURSOR C,17:PRINT " ─X─X─X─X─
X─── X X  X X X── ":CURSOR C,18:PRINT " )
>)>)>)>)>  <(<(<(<(<(  ":GOTO 50
 100 CURSOR 13,14:PRINT B$;" win !":MUSI
C "C7EG+C9":END
```

ワーイ！　3回目だぞ。バックに半分以上プログラムを費してしまった。しかし、たった2時間でできたプログラムだとは思えないな。FM―7でもこれを作ったけど熱暴走して消えてしまった。X1買ったぞ。バンザイ!!

FM―7を熱暴走させた16歳、小原祐一くん。

MEDAMAMUSHI

■変数リスト

C……人間の座標
A……人間の人数
A$……KEY入力用
B$……勝ったチーム

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定
20～40	画面表示
50	キー入力
60～70	ゲームオーバー判断
80	人間表示
100	ゲームオーバー処理

■チェックポイント

ゲームオーバー後プログラム自体も終わってしまい、リプレイができません。そこで100行のENDを消去、110行GETX$:IFX$="S"THEN GOTO10、120行GOTO110とすれば、Sで再ゲームができるようになります。★アイデアはいいんだけど……ヨッシャ賞。

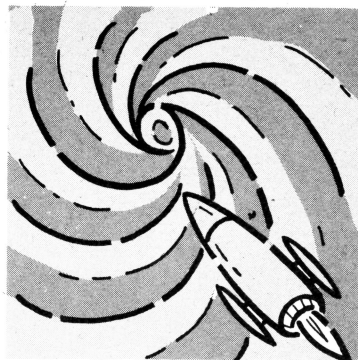
地震!?いや画面が揺れてるのだ！ HOLEファイト2

FOR JR-200

BY 渋多徹也

スキー部に入部してしまった渋多徹也くん。

北海道I市R高校1年の私は、学校にパソコンクラブのないことから、なんの共通点もないスキー部に入部してしまったという、わけのわからん性格をしています。このゲーム、RGBで見るとすごく地味。今度はもっとキレイなゲームを作りたい。

◀左右にふるえる画面が不思議。

遊び方

単純明快のありふれたスクロール・ゲーム……かと思ったら、プラスαがあるのだった。

←→で左右に移動しながらまがりくねった穴のなかを進んでいこう……とここまではフツーだけど、なんと穴全体も左右に揺れるのだ！

ありきたりのゲームに、ピリッとスパイスをふりかけたという感じのアイデアね。

揺れる感じは、ちょうど地震が起きたみたい。このゲームをやってるときにホントに地震がきたらおもしろいかも。

★参考「マイコンBASICマガジン」'83・8、『3D-CARRACE』

HOLE ファイト2

```
10 POKE 0,0:CLS:T(0)=$7029:T(1)=$702C:T(2)=$702F:F=$C3B0:G=-18
20 TEMPO 80:LOCATE 0,1:PRINT "[illegible]";SPC(10);"[illegible]";
30 LOCATE 1,0:PRINT "SCORE ";G;SPC(6);"[HOLE ﾌｧｲﾄ 2]":GOSUB 150
40 REM ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
50 D=F:PICK H:F=F+(H=28)-(H=29):J=USR($7000,D):K=PEEK(F):L=PEEK(F+1)
60 J=USR($7018,F):PLAY "B",T(V):RANDOMIZE:IF K<>L THEN 80
70 V=INT(RND(1)*3):POKE $7010,31+V:G=G+1:LOCATE 6,0:PRINT G;"m ":GOTO 50
80 Q=$1C:W=$9E:FOR A=1 TO 30:SOUND 600,1
90 POKE F,Q:POKE F+1,Q:POKE F+32,Q:POKE F+33,Q:SOUND 700,1
100 POKE F,W:POKE F+1,W:POKE F+32,W:POKE F+33,W:NEXT
110 LOCATE 0,8:PRINT SPC(40);"G A M E  O V E R";TAB(137);"HIT ANY KEY!!";TAB(64)
120 PICK H:IF H<>0 THEN 10
130 GOTO 120
140 REM ××××××××××××××××××××××
150 RESTORE 170:FOR A=$7000 TO $7031:READ S$:POKE A,VAL("$"+S$):NEXT
160 FOR A=$D008 TO $D027:READ S$:POKE A,VAL("$"+S$):NEXT:RETURN
170 DATA 86,20,a7,00.a7,01,a7,20,a7,21,ce,c3,de,a6,00,a7:REM  $7000
180 DATA 20,09,8c,c1,1f,26,f6,39,86,01,a7,00,86,02,a7,01:REM  $7010
190 DATA 86,03,a7,20,86,04,a7,21,39,12,1,0,12,3,0,12,5,0:REM  $7020
200 DATA 01,03,06,04,04,05,c7,cf,00,80,c0,40,40,40,c6,e6:REM $d008
210 DATA db,fb,fb,fb,fe,c7,ca,12,b6,be,be,be,be,c6,a6,90:REM $d018
```

■変数リスト

- T( )……効果音先頭番地
- F……ファイターの位置
- D……ファイター消去の位置
- G……スコア
- H……PICK(キー入力)
- J……USR
- K,L……座標(右上、左上)
- V……乱数
- Q,W……爆発時のキャラクタ
- S$……読み込み用
- A……汎用

■プログラムの説明(BASIC)

10	初期設定
20～30	画面作成
50	ファイター消去位置設定・キースキャン・USR(ファイター消去、下スクロール)
60	USR(ファイター表示)・効果音・衝突判定
70	穴を揺らして動かす・スコア表示
80～100	爆発
110～130	ゲームオーバー処理
150	マシン語データ読み込み
160	ファイターグラフィックデータ読み込み
170～190	マシン語データ
200～210	ファイターグラフィックデータ

■プログラムの説明(マシン語)

$7000～$7009	ファイター消去
$700A～$7017	下スクロール
$7018～$7029	ファイター表示
$702A～$7033	効果音データ
$D008～$D027	ファイターデータ左上、左下、右下

■チェックポイント

スクロールゲームでも、こんなに全体が揺れるとなんとも難しいものですな。プログラム自体にはこれといって文句はないけれども、どうせなら"色気"を付けてほしかったな。

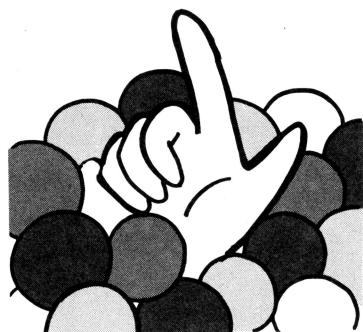
★バッチリ賞。

●JR-200

こんなゲーム、見たことない！

LOT LOT LOT

FOR MSX16K

BY YUKI♡

遊び方

最近、すっかりMSXに凝っちゃって、テクポリソフトにも進出しているYUKI♡ちゃん。ある日突然、編集部に持ってきてくれたのが、この不気味ゲーム。サウンドも、夜ひとりぼっちでやるとグッと盛りあがりそうなミステリータイプで、フワーと動く２つの手が不思議議に楽しいのだ。

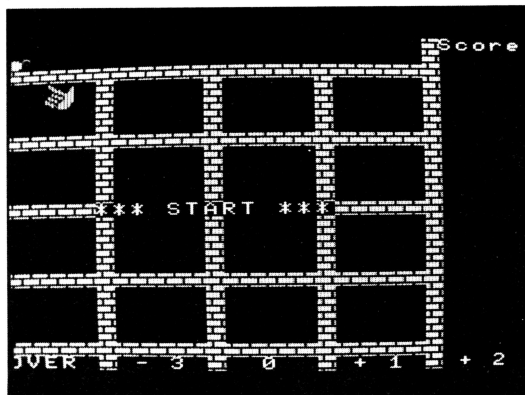
あっというまに編集部内で人気を博し、「もっとバージョンアップして、テクポリソフトにしようぜ！」とジャマ森さんが叫んだほど。どーも、ホントにそうなりそうだけどね。

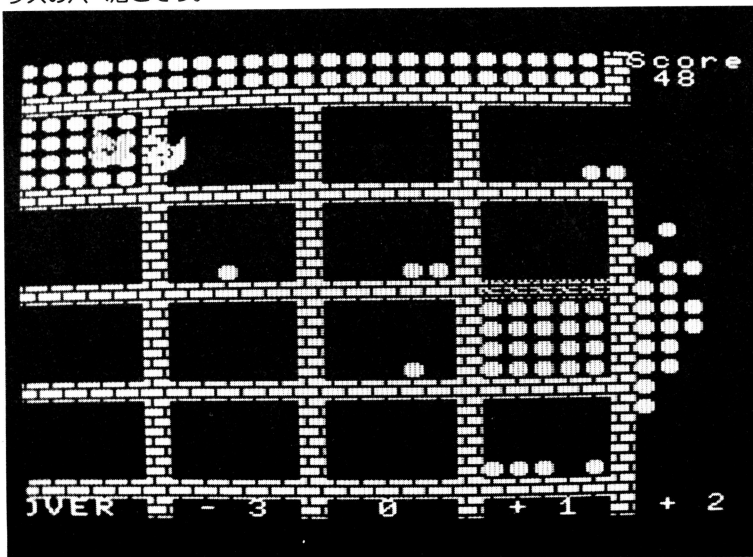
さて、ゲームのやり方。

青い手と赤い手の２つを操作して、部屋から部屋へボールを移し、なるべく高い点数のほうに落とすのだ。といっても、カーソル・キーで動くのは青い手だけ。赤い手はしばらくたってから青い手の通った道を追いかけていくようになっている。スペース・キーを押すと、そのとき青い手と赤い手の指さしている部屋の中身がそっくり入れかわるのだ。

でも、部屋の壁や床はときどき勝手に穴があいたり、消えてしまったり……ボールがどこにいくかなかなか予測がつかないんだよね。

画面左下隅の部屋からボールが落ちてしまうとたとえ１個でも、ゲームオーバーになってしまう。リプレイはリターン・キーを押そう。

はじめはわりとラクチンだけど、そのうち怖ろしいパニックになって、限りなくムズくなっていくぞ。ちなみに編集部のHI-SCOREは4910点！

▲編集部で一大ブームを巻き起こしたYUKI♡自信作。

▼部屋から部屋へボールを移動させてプラスの穴へ落とそう。

自分で作っておいて、あとで解析しよーとしたら、うーむ、全然わーらん。うーむ、うーむ、しかたないから機械語の説明はナイテ。

石投げちゃやーよの、YUKI♡のパカタリ。

シッ！（ここで編集部一同、ア然）はっはっは、むっせきにーん。石投げちゃやーよ。

LOT LOT LOT

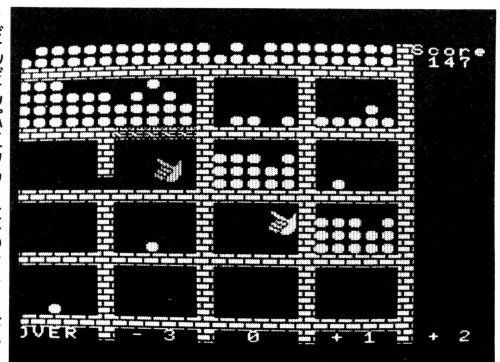
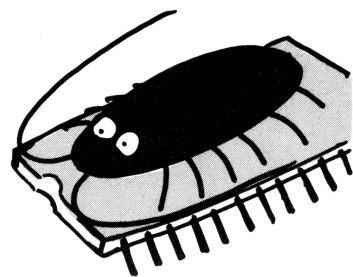
```
10 CLEAR 300,&HE800
20 SCREEN 1,2,0:WIDTH32:COLOR 15,0,1
30 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HE800:DEFFNA=PEEK(&H
F37C)
40 FOR I=0 TO 54:READ A$:FOR J=0 TO 15
50 POKE &HE800+I*16+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2
+1,2))
60 NEXT:NEXT
70 READ A$,B$:A$=A$+B$:B$=""
80 FOR I=0 TO 31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(
A$,I*2+1,2))):NEXT
90 SPRITE$(0)=B$:SPRITE$(1)=B$
100 FOR I=0 TO 5:READ D$:FOR J=0 TO 7
110 VPOKE 1152+I*8+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+
1,2))
120 VPOKE 1400-I*8+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+
1,2))
130 NEXT:NEXT
140 A=&HF000:B=&HAF
150 FOR I=0 TO 767:POKE A+I,32:NEXT
160 FOR I=0 TO 4:FOR J=2 TO 23
170 POKE A+I*6+J*32,B
180 NEXT:NEXT
190 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 24
200 POKE A+I*160+J+64,B
210 NEXT:NEXT
220 POKE A    ,B:POKE A+24,B
230 POKE A+32,B:POKE A+56,B
240 FOR I=&HF310 TO &HF372:POKE I,24:NEXT
250 POKE &HF300,&HAF:POKE &HF301,0
260 POKE &HF302,&H9F:POKE &HF303,0
270 VPOKE &H2012,&HA0:VPOKE &H2015,&HA0:VP
OKE &H2010,&H70
280 PLAY"T80O4L16V10CCFR32F32AO5C2L32O4A+R
32A+R32A+R32L16O5CCER32E32FFFF","T80O3L16V
7CCFFAC2AAACCEEFFFF","T80O2V7L16ECECECECGD
GDGDGDAFAFO3FFFF
290 Z=USR(0)
300 LOCATE 6,12:PRINT "*** START ***"
310 LOCATE 25,0:PRINT "Score":LOCATE 25,1:
PRINT"        "
320 IF PLAY(0)=-1 THEN 320
330 SOUND 10,8:SOUND 5,0
340 Z=USR(Z):LOCATE 25,1:PRINT Z
350 IF FNA=0 THEN 340
360 PLAY"T120V9L16O5BAGEBAGEO5CDEFGABO6CC4
","T120V8O4C4E4G4O5C2","T120V7O3L16CR16CR1
6CR16CR16CCCR16C4."
370 LOCATE 4,12:PRINT"*** GAME OVER ***"
380 IF Z>H THEN LOCATE 8,14:PRINT "YOU ARE
 TOP !":H=Z ELSE LOCATE 6,14:PRINT "  HIGH
 SCORE";H
390 IF INKEY$><CHR$(13) THEN 390
400 CLS:GOTO 140
410 DATA23235E2356ED537DF3E53E853201F021
420 DATAE0F2062036202310FBED5B00F321C0EF
430 DATA7AE6033C0E060600093D20FC7AE60C0F
440 DATA0F3C0EA0093D20FC7BFEAA3004FE9630
450 DATA090E207309730973097333C1CFEB0200A
460 DATAED5F0F0F0FE60F571E90ED5300F3ED5B
470 DATA02F3219BEF7AFE053804D60518F83C0E
480 DATAA00600093D20FC7A0E0609D60530FB7B
490 DATAFEAA3004FE9630097323732373237323
500 DATA733C1CFEB0200BED5FE61FFE1430F857
510 DATA1E90ED5302F32A7DF329ED5F47BC301B
520 DATA3A7DF32140F0A85F1600191936202100
530 DATAF0061811200036AF1910FBDD21FFF2DD
540 DATA7E00FE952004DD360020FE852044DD7E
550 DATA20FE20200ADD77003E85DD7720183 3DD
560 DATA7EFFFE20200DDDBE01201BED5FE64028
570 DATA091813DD7E01FE2020183E20DD77003E
580 DATA85DD7701180C3E20DD77003E85DD77FF
590 DATADD2BDD2BDD7CFEEF20A52100F3ED5B7D
600 DATAF306072B7EFE852005 1313CDE0EA10F3
610 DATA06072B7EFE85200413CDF7EA10F40606
620 DATA2B10FD06062B7EFE8520061B1B1BCD0E
630 DATAEB10F2ED537DF306060E002B7EFE8520
640 DATA010C10F779327CF321C0EA11E0F20120
650 DATA00EDB02100F0110018011900CD5C0021
660 DATA20F0112018011900CD5C002140F01140
670 DATA1801C002CD5C00AFCDD5002170F31172
680 DATAF3016200EDB8ED5B12F3FE012808FE02
690 DATA2804FE0820031D1D1DFE022808FE0328
700 DATA04FE0420031414 14FE042808FE052804
710 DATAFE0620031C1C1CFE062808FE072804FE
720 DATA0820031515157BFEA038021EA0FE1830
730 DATA021E187AFEB4380216B4FE0830021608
740 DATAED5310F37BB2435F3E04CD9300587B21
750 DATA001BCD4D00237ACD4D0023AFCD4D0023
760 DATA3E05CD4D00ED5B70F37B23CD4D007A23
770 DATACD4D003E0423CD4D00233E09CD4D00AF
780 DATACDD800A72006AF327FF3183F3A7FF3A7
790 DATA20393C327FF3ED5B70F3CDA4EADDE5FD
800 DATAE1ED5B10F3CDA4EACD25EB0E040605DD
810 DATA7E00FD5600FD7700DD7200DD23FD2310
820 DATAEE111B00DD19FD190D20E2E1ED5B7DF3
830 DATA722B73C9DD21BBEF7AD60401 0600DD09
840 DATAD63030FA7BD6140EA0DD09D62830FAC9
850 DATAAF4F56455220AF202D203320AF202030
860 DATA2020AF202B203120AF202B2032202020
870 DATAD9AF1E0ACD93003E011E00CD93003E0C
880 DATA1E18CD93001842D9AF1EC8CD93003E01
890 DATA1E00CD93003E0C1E04CD9300182BD9AF
900 DATA1E64CD93003E011E02CD93003E0C1E20
910 DATACD93001814D9AF5FCD93003E011E05CD
920 DATA93003E0C1E32CD93003E031E00CD9300
930 DATAED5FC6805F3E02CD93001EF83E07CD93
940 DATA003E081E10CD93003E091E10CD93003E
950 DATA0A1E08CD93003E0D1E00CD9300D9C900
960 DATA30381C0F07090E37395E66791D0B0100
970 DATA00040C0C9CFC7CBCBC7CFCF8F8F0E000
980 DATADFDF00FDFDFD00DF,D7DF00DDE8BD00DA
990 DATA55DE00DD60BD005A,448A00D50089004A
1000 DATA4482000100810002,0000000000000000
```

■変数リスト
Z……スコア
H……ハイスコア

■プログラムの説明

10〜 30	初期設定
40〜 60	機械語書き込み
70〜 90	スプライト書き込み
100〜130	キャラクタジェネレーターの書き込み
140〜230	画面設定
270	色指定
280	ミュージック
290〜400	メインルーチン
410〜950	機械語データ
960〜970	スプライトデータ
980〜1000	キャラクタ・データ

■チェックポイント
全部打ち込んだらマシン語確認。restore 400:s=−4501:for i=0 to 56:read d$:for j=0 to 7:s=sx or val("&h"+mid$(d$,j*4+1,4)):next:next:print s:end を打ちこみリターン・キー。0が表示されたらOK。

▶だんだんパニックになってきたぞ。

遊び方

あのいまわしいバグがついに実体化して、Z-80Aに襲いかかってくる！

RUNすると、LSIのうえをコインが回転しながら移動するデモ画面。これなかなかカッコいいよ。ジョイスティックかキーボードかを決めたらゲームスタート。

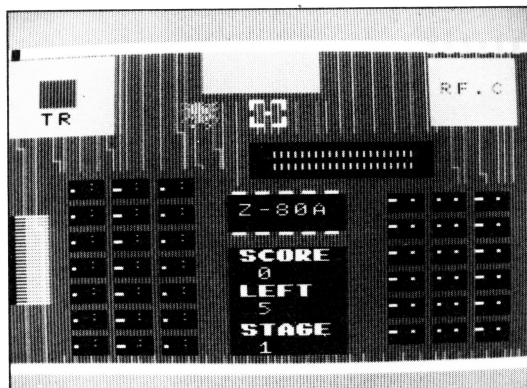
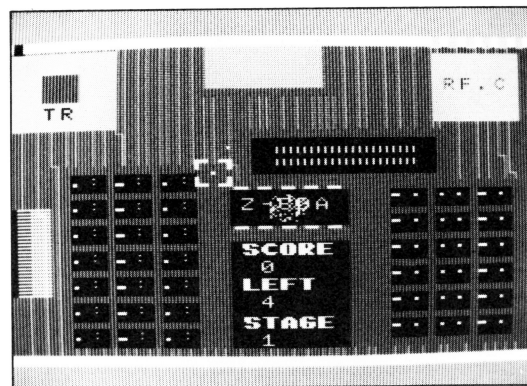
4方向からバグがZ-80Aに襲いかかってくるので、カーソル・キーでスコープを動かし、スペース・キーで退治しよう。でも、スコープは加速がつくのでちょっと操作が難しいぞ。

ときどき、あるポイントを撃つとスペシャルフラグが出てエクストラ追加。トランスのうえに出てくるコインを撃つとボーナス1000点だ。

バグがZ-80Aを5回侵略するとゲームオーバーになる。それから自分でZ-80Aを撃ってもアウトだから注意しよう。

打ちこみバグにも注意しようね。

バグで頭がいっぱいになった佐藤昌樹くん。

今回のプログラムは、アイデアがなかなか出ないので、テクノポリスを見ていると、S1の基板の写真が出ていたのでそれをヒントにしてこのゲームができました。しかし、作っているうちに私の頭のなかはバグでいっぱいになってしまった。頭が痛い。

▲まわりから攻めてきたバグ、Z-80Aが危ない！

▲やられた！　このスコープ、操縦が難しいんだよね。

■変数リスト
H……ハイスコア
FM……コインが出ているか？
SR,DX,DY……デモ用
IY……画面設定用
SX,SY……フラッグの位置
A,B……スコープの座標
C,D……スコープの移動用
II……バグの方向
X,Y……バグの座標
CH……バグのキャラクタ
LF……自分の残り
SA……ステージ数
SP……バグのスピード
ST……キー入力判定用
MX,MY……ミサイルの座標
SC……スコア
KE……倒したバグの数

■プログラムの説明

10〜 30	初期設定
40〜100	タイトル
110〜130	デモ
140〜160	キーボードorジョイスティック？
170〜410	画面設定
420〜580	メインルーチン
590〜690	キャラクタデータ
700〜740	爆発処理
750〜830	ミサイル処理
840〜900	バグをやっつけた処理
910〜970	ゲームオーバー
980〜1000	フラッグ処理

■チェックポイント

ゲームとしては普通のシューティングゲームだけれども、なんといつても場面設定がいい。

加速がつくスコープ、ヘロヘロ飛んで行くミサイル、スペシャルフラグ、ボーナスコインとなかなか凝っていますな。デモもいいでき。プログラムのまとまりがいまいちだけど、これからもがんばって凝ったものを作ってほしいものです。

ところで、Z-80の足ってこんなに少なかったけ？★バッチリ賞。

HACKER

```
10 SCREEN 2,2,0:RESTORE 590:H=0
20 CLS:FORI=0TO10:A$="":FORL=1TO32:READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):SPRITE$(I)=A
$:NEXTL,I
30 COLOR 15,12,7:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:LF=5:SC=0:KE=0:SP=2:SA=1
40 FM=0:LINE(25,50)-(200,130),1,BF
50 FORI=35TO205STEP25:LINE(I,45)-(I+8,49),15,BF:LINE(I,131)-(I+8,135),15,BF
60 NEXT:FORI=0TO2:PSET(87+I,60),1:PRINT#1,"HACKER"
70 PSET(55+I,85),1:PRINT#1,"HIT [RET] KEY !"
80 PSET(31+I,110),1:PRINT#1,"(C) 1984 MASAKI SATOH":NEXT
90 CIRCLE(25,90),7,12:PAINT(25,90),12:SR=8:DX=25:DY=26
100 IFINKEY$=CHR$(13)THEN LINE(50,50)-(192,109),1,BF:GOTO 140
110 PUTSPRITESR,(DX,DY),11
120 FORI=0TO50:NEXT:PUTSPRITESR,(DX,DY),0:IF SR=10 THEN SR=7
130 SR=SR+1:DX=DX+2:IF DX=>184 THEN DX=25:GOTO 100 ELSE GOTO 100
140 FORI=0TO2:PSET(55-I,60),1:PRINT#1,"[0] KEY BORD"
150 PSET(55-I,85),1:PRINT#1,"[1] JOY STICK":NEXT
160 O$=INKEY$:IF O$="0" THEN Q=0 ELSE IF O$="1" THEN Q=1 ELSE 160
170 CLS:FORI=8TO10:PUTSPRITEI,(DX,DY),0:NEXT:I=10
180 FORA=0TO40:I=I+FIX(RND(1)*7+3):IY=FIX(RND(1)*100+50):LINE(I,0)-(I,IY),3
190 LINE-(I+3,IY),3:LINE-(I+3,191),3
200 IFI=>235THEN210ELSENEXT
210 LINE(5,5)-(250,186),15,B:PAINT(0,0),15:FORI=200TO240STEP8
220 LINE(I,0)-(I+3,6),14,BF:NEXT:LINE(115,55)-(208,85),12,BF
230 LINE(10,7)-(60,53),14,BF:LINE(14,0)-(17,6),1,BF:LINE(27,20)-(43,36),4,BF
240 COLOR 1:PSET(28,40),14:PRINT#1,"TR":COLOR 15:LINE(175,85)-(249,180),12,BF
250 FORL=90TO170STEP15:FORI=180TO230STEP20:LINE(I,L)-(I+15,L+10),1,BF
260 PSET(I,L),1:PRINT#1,"..":NEXTI,L:LINE(105,85)-(179,180),12,BF
270 LINE(110,90)-(160,110),1,BF:PSET(115,95),1:PRINT#1,"Z-80A"
280 FORI=112TO152STEP10:LINE(I,88)-(I+5,89),15,BF:LINE(I,111)-(I+5,112),15,BF:NE
XT
290 LINE(5,100)-(20,150),1,BF:FORI=100TO150STEP2:LINE(20,I)-(30,I),15:NEXT
300 LINE(95,6)-(155,35),12,BF:LINE(100,6)-(150,30),14,BF
310 FORI=6TO30STEP2:LINE(100,I)-(150,I),11:NEXT
320 LINE(120,60)-(200,80),1,BF:FORI=130TO190STEP3:LINE(I,65)-(I,75),15:NEXT
330 LINE(120,69)-(200,71),1,BF:LINE(200,10)-(240,50),14,BF
340 COLOR 4:PSET(205,25),14:PRINT#1,"RF.C":LINE(35,75)-(109,180),12,BF
350 COLOR 15:FORI=40TO80STEP20:FORL=80TO170STEP15:LINE(I,L)-(I+15,L+10),1,BF
360 PSET(I,L),1:PRINT#1,".:":NEXTL,I
370 LINE(110,120)-(160,180),1,BF:FORI=0TO2
380 COLOR15:PSET(115+I,121),0:PRINT#1,"SCORE":PSET(115,151),1:PRINT#1,LF
390 PSET(115+I,141),0:PRINT#1,"LEFT":PSET(123,131),1:PRINT#1,"0"
400 PSET(115+I,163),0:PRINT#1,"STAGE":PSET(115,173),1:PRINT#1,SA:NEXT
410 PLAY"L60T255V1106A8R8D8A8B8"
420 SX=INT(RND(-TIME)*229+5):SY=INT(RND(-TIME)*165+5)
430 A=120:B=34:C=0:D=0
440 II=INT(RND(1)*4):X=INT(RND(1)*245+5):Y=INT(RND(1)*165+5)
450 IF II=0 THEN Y=5:CH=2 ELSE IF II=1 THEN Y=170:CH=1
460 IF II=2 THEN X=5:CH=3 ELSE IF II=3 THEN X=234:CH=4
470 PUTSPRITE0,(A,B),15
480 IF STRIG(Q) THEN 750
490 PUTSPRITECH,(X,Y),9
500 IFX=<130 THEN X=X+SP ELSE X=X-SP
510 IFY=<95 THEN Y=Y+SP ELSE Y=Y-SP
520 IF 110<X AND X<150 AND 90<Y AND Y<100 THEN 700
530 IF INT(RND(1)*500)=0 THEN PUTSPRITE8,(27,20),11:FM=1
540 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY"L403S9M5000GABA06L60"
550 ST=STICK(Q):C=C+(ST=6)+(ST=7)+(ST=8)-(ST=2)-(ST=3)-(ST=4)
560 D=D+(ST=8)+(ST=1)+(ST=2)-(ST=4)-(ST=5)-(ST=6)
570 IF A+C<5 OR B+D<5 OR A+C>234 OR B+D>170 THEN C=0:D=0
580 A=A+C:B=B+D:GOTO470
590 DATAFC,FC,C0,C0,C0,C0,00,01,01,00,C0,C0,C0,C0,FC,FC,3F,3F,03,03,03,03,00,80,
80,00,03,03,03,03,3F,3F
600 DATA04,08,18,04,83,85,4D,3F,11,1F,1F,BF,5F,0F,3F,C7,20,10,18,20,C1,A1,B2,FC,
18,E8,E8,ED,EA,D0,3C,C3
610 DATAC7,3F,0F,5F,BF,1F,2F,11,3F,4D,85,83,04,18,08,04,C3,3C,D0,EA,ED,E8,E8,18,
FC,B2,A1,C1,20,18,10,20
620 DATA88,90,48,5F,7E,FE,FE,FF,BE,BE,5E,61,5F,48,90,88,30,40,80,84,C6,E9,90,F0,
F0,90,E9,C6,84,80,40,30
630 DATA0C,02,01,21,63,97,09,0F,0F,09,97,63,21,01,02,0C,11,09,12,FA,86,7A,7D,7D,
FF,7F,7F,7E,FA,12,09,11
640 DATA00,00,00,00,00,00,01,03,03,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,
C0,80,00,00,00,00,00,00
650 DATA3C,3C,66,60,60,3C,06,66,66,3C,00,00,00,01,01,01,80,C0,F0,FC,FE,FF,FE,FC,
F0,C0,C0,C0,C0,E0,E0,E0
660 DATA01,20,5A,10,80,08,A0,50,E0,D0,80,4A,A8,81,0A,06,80,C0,A8,5A,15,51,18,A1,
58,8A,18,5A,10,80,80,10
670 DATA07,1F,3F,7D,78,F5,F5,F5,F8,FD,FD,75,78,3D,1F,07,E0,F8,FC,7E,3E,5F,7F,7F,
3F,5F,5F,5E,3E,7C,F8,E0
680 DATA01,03,03,07,07,0E,0E,1E,1F,0F,0F,06,07,03,03,01,80,C0,C0,60,60,30,70,78,
78,30,30,20,60,40,40,80
690 DATA01,01,01,01,03,03,07,07,07,07,03,03,01,01,01,01,80,80,80,80,C0,C0,E0,E0,
E0,E0,C0,C0,80,80,80,80
700 PUTSPRITECH,(X,Y),0:PUTSPRITE7,(127,92),15:LF=LF-1
710 LINE(115,151)-(150,161),1,BF:PSET(115,151),1:PRINT#1,LF
720 FORI=0TO250:COLOR ,,9:COLOR ,,13:NEXT:COLOR ,,7
730 PLAY"BAGFEDCBAGFEDC":FORI=0TO3000:NEXT
740 PUTSPRITE7,(X,Y),0:IF LF=0 THEN 910 ELSE 440
750 MX=135:MY=100
760 PUTSPRITE5,(MX,MY),7:IFMX=<A THEN MX=MX+8 ELSE MX=MX-8
770 IFMY=<B THEN MY=MY+8 ELSE MY=MY-8
780 IF MX=>A-8 AND MX<=A+8 AND MY=>B-8 AND MY<=B+8 THEN 790 ELSE 760
790 PUTSPRITE5,(MX,MY),0
800 IF A>105 AND A<150 AND B>85 AND B<100 THEN 700
810 IF SX=>A-16 AND SX=<A+16 AND SY=>B-16 AND SY<=B+16 THEN 980
820 IF POINT(A+8,B+8)=4 AND FM=1 THEN PUTSPRITE8,(27,20),0:SC=SC+900:PLAY"D8E8F8
E8B2":FORI=0TO1000:NEXT:FM=0:GOTO850
830 IF X=>A-10 AND X=<A+10 AND Y=>B-10 AND Y<=B+10 THEN 840 ELSE 490
840 KE=KE+1:PLAY "s9m9999b2a2V11"
850 SC=SC+100:LINE(115,131)-(150,140),1,BF:PSET(115,131),1:PRINT#1,SC
860 PUTSPRITECH,(X,Y),0:IF KE<>20 THEN 890
870 KE=0:PLAY"DEFGABDEFGABDEFGAB":FORI=0TO2000:NEXT
880 SA=SA+1:LINE(115,171)-(150,179),1,BF:PSET(115,171),1:PRINT#1,SA:GOTO 420
890 IF KE=10 THEN PLAY"CDEFGAB":SP=SP+1:IF SP=5 THEN SP=4
900 GOTO 440
910 COLOR 15,1,1:CLS:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(0,0),0:NEXT
920 PLAY"C7D7E7D7C7R7G4F2":IFSC=>H THEN H=SC
930 FORI=0TO2:COLOR 9:PSET(80+I,70),9:PRINT#1,"GAME OVER"
940 COLOR 7:PSET(50+I,90),7:PRINT#1,"YOUR SCORE IS";SC
950 COLOR 3:PSET(50+I,110),1:PRINT#1," HI SCORE IS";H
960 COLOR 11:PSET(60+I,130),11:PRINT#1,"HIT [RET] KEY !":NEXT
970 IFINKEY$=CHR$(13)THEN CLOSE:GOTO 30 ELSE970
980 PUTSPRITE0,(0,0),0:PUTSPRITE6,(A,B),9:LF=LF+1:GOTO990
990 PLAY"G8C8":LINE(115,151)-(150,159),1,BF:PSET(115,151),1:PRINT#1,LF
1000 FORI=0TO1000:NEXT:PUTSPRITE6,(A,B),0:SX=500:SY=500:GOTO 490
```

Mr.Pac！◇タクスフォーツ高知（☎0888-40-1207）◇X1（G-RAM），C，C_5，C_k，D（カセット要）◇テープ¥4,000 ●テルテル坊主みたいなミスター・パックが、敵のポッキーや原住生物ナンジャモンジャをかわして街を掃除するゲーム。

秋、虫たちの戦いは限りなく……

くわがったん

FOR

MSX16K

BY 伍井倫教

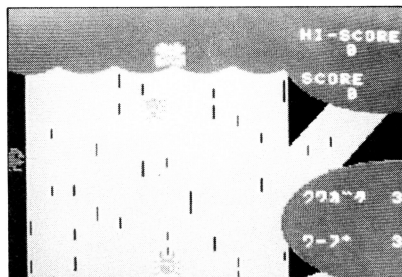
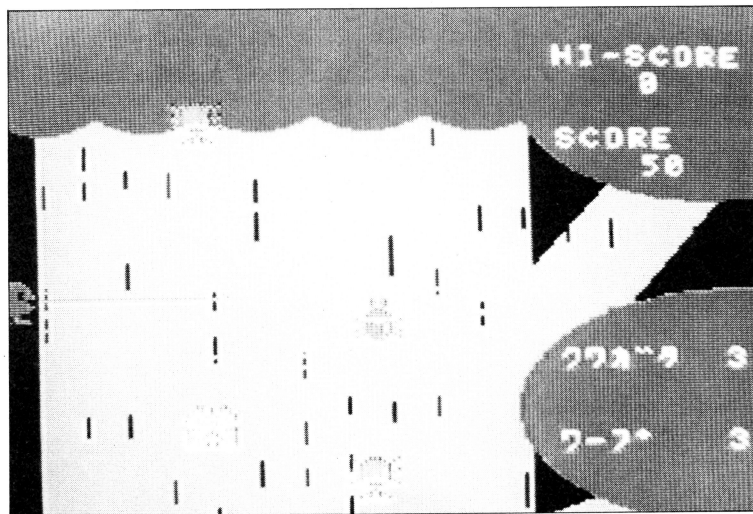
遊び方

秋にぴったりといえばぴったりのゲーム。瀕死の蝶が出てくるあたり、いかにもそんな感じ。よ～く考えると、ちょっと残酷な気もするな。

いやいやこれはゲームだからして、そんな私情ははさんじゃいけない。とにかく、キミはクワガタ虫！ どーだ、まいったか。そして、キミは蝶を食べてポイントをかせぐのだ！ 移動はカーソル・キーまたはジョイ・スティックだ。でも、敵は多いぞ。

まずは2匹のカブト虫。こいつにつかまると1匹ダウン。そして、木の横から舌を伸ばしてくるカメレオン。この舌に触れても1匹ダウンだ。3匹ダウンでゲームオーバー。

でも、キミはスペース・キー(またはジョイ・スティックのトリガー)で、1匹につき3回までワープできる。せいぜい活用しようね。

ゲーム中、一定時間ごとに動きがはやくなってピンチになる（ただしポイントは10点プラス）ので、注意！

▲大きな幹をくわがったんは登ります。

▲左横からカメレオンがスルスル……と舌をのばしてきた。ヤバイ！

どこかで見た名字の15歳、伍井倫教くん。

注意！ ゴイではありません。イツイです。このプログラムは夏休みに作ったのですが、自分でもちょっとムダがあったかなと思います。伍井という名字を他の雑誌で見た人、その伍井という人とぼくとはまったく関係のない、ただの兄弟です。

ぼくの顔は ひ・み・つ

■変数リスト

HS……ハイスコア
S……スコア
A……クワガタのX座標
B……クワガタのY座標
A2……チョウのX座標
B2……チョウのY座標
B3……カメレオンのY座標
X( )……カブトムシのX座標
Y( )……カブトムシのY座標

■プログラムの説明

60～220　初期設定
230～430　木をかく
440～500　スプライト定義
510～1180　メインプログラム
1190～1280　スプライトデータ
1330～1390　ゲームオーバー
1400～1420　スコア表示

■チェックポイント

ほのぼのとしたゲームですな。

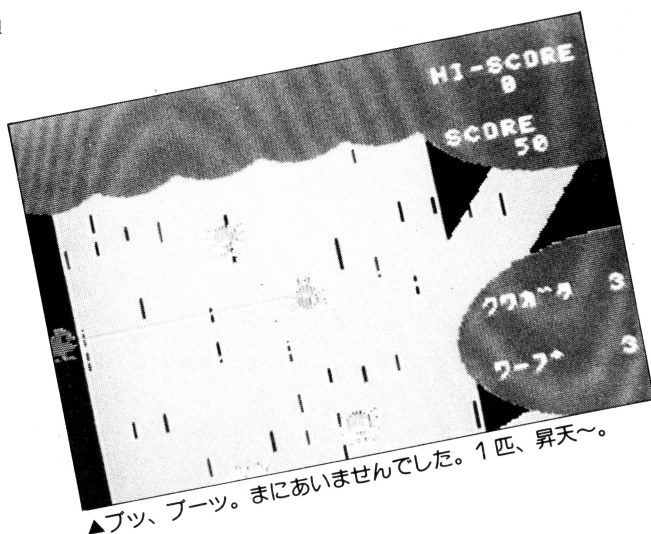
ちょっとプログラムがあっちこっちに飛んでいますね。スプライトのデータは一番後に、またスコア表示のサブルーチンはメインルーチンに入れたほうがいいでしょう。

940行～1010行あたりのキー入力処理などは論理式を使い、またその後のIF～THENの山も整理すればもうちょっと早くなるのではないかな？★ヨッシャ賞。

くわがったん

```
10 '**********************
20 '*       ｸﾜｶﾞｯﾀﾝ        *
30 '*   by Tomonori Itsui *
40 '*      1984/8/27      *
50 '**********************
60 SCREEN 1:KEY OFF
70 LOCATE 6,1:PRINT"***************"
80 LOCATE 6,2:PRINT"***         ***"
90 LOCATE 6,3:PRINT"*** ｸﾜｶﾞｯﾀﾝ ***"
100 LOCATE 6,4:PRINT"***         ***"
110 LOCATE 6,5:PRINT"***************"
120 LOCATE 5,9:PRINT"ﾄﾞﾁﾗﾃﾞ PLAY ｼﾏｽｶ ?"
130 LOCATE 5,13:PRINT"ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ >>> PUSH 0"
140 LOCATE 6,15:PRINT"ｽﾃｨｯｸ  >>> PUSH 1"
150 IN$=INKEY$:IF IN$="0" THEN ST=0:GOTO 180
160 IF IN$="1" THEN ST=1:GOTO 180
170 COLOR (CL MOD 5)+3,2:CL=CL+1:FORI=1TO50:NEXT:GOTO 150
180 SCREEN 2,2,0:COLOR 15,1,1:CLS:R=RND(-TIME):COLOR 15,1,1:KEY OFF
190 HS=0:PP=3:S=0:W=3:B3=100:AL=17:AX=1:AZ=0:P=PP
200 DIM X(20),Y(20),C(20),V(20)
210 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
220 PLAY"S14M300L64"
230 LINE(17,0)-(175,191),10,BF
240 LINE(178,191)-(255,160),10
250 PAINT(255,191),10
260 LINE(176,100)-(255,5),10
270 LINE(176,150)-(255,55),10
280 PAINT(250,15),10
290 FOR I=19 TO 255 STEP 14
300 FOR U=1 TO 3
310 M=RND(1)*151+45
320 LINE(I,M)-(I,M+RND(1)*5+5),1
330 NEXT
340 NEXT
350 X=20:FOR I=0 TO  5
360 CIRCLE(X,20),30,2
370 PAINT(X+20,20),2
380 X=X+35
390 NEXT
400 CIRCLE(233,40),60,2,2,1,.6
410 PAINT(230,60),2
420 CIRCLE(243,151),72,2,,,.6
430 PAINT(240,140),2
440 RESTORE 1190
450 FOR RE=0 TO 2:G$=""
460 FOR AD=1 TO 32
470 READ CH$
480 G$=G$+CHR$(VAL("&H"+CH$))
490 NEXT
500 SPRITE$(RE)=G$
510 NEXT:FOR P=2 TO 3:SPRITE$(P)=G$:NEXT P
520 RESTORE 1250:FOR RE=6 TO 7:G$=""
530 FOR AD=1 TO 32
540 READ CH$
550 G$=G$+CHR$(VAL("&H"+CH$))
560 NEXT:SPRITE$(RE)=G$:NEXT
570 PSET(185,20),2:PRINT#1,"HI-SCORE"
580 PSET(185,50),2:PRINT#1,"SCORE"
590 PSET(185,130),2:PRINT#1,"ｸﾜｶﾞﾀ"
600 PSET(185,160),2:PRINT#1,"ﾜｰﾌﾟ"
610 S=0:Q=4:W=3:Z=3:B3=100:AL=17:AX=1:AZ=0
620 PLAY"O4CDEFGABO5CDEFGABO6CDEFGABO7CDEFGABO8CDEFGAB"
630 T=0:LINE(240,160)-(250,170),2,BF
640 PSET(241,160),2:PRINT#1,"3"
650 P=PP:FOR I=2 TO P
660 X(I)=INT(RND(1)*145)+20:Y(I)=INT(RND(1)*70):V(I)=INT(RND(1)*8)+4
670 NEXT
680 A2=INT(RND(1)*145)+20:B2=INT(RND(1)*70):V=INT(RND(1)*8)+4
690 A=95:B=170
700 P=PP
710 IF Q<1 THEN Q=4
720 LINE(210,30)-(255,38),2,BF
730 PSET(205,30),2:PRINT#1,HS*10
740 LINE(230,130)-(250,148),2,BF
```

▲ブッ、ブーッ。まにあいませんでした。1匹、昇天〜。

リスト次ページに続く

次号プログラムポシェット第5号は、ますますおもしろくなって12月5日発売！お楽しみに！

```
750 PSET(233,130),2:PRINT#1,W
760 GOSUB 1400
770 FOR K=0 TO 20
780 PLAY"S11M500L64O7C":PLAY"S14M300L64"
790 FOR I=2 TO P
800 PUTSPRITE I,(X(I),Y(I)),4
810 PUTSPRITE 6,(A2,B2),13
820 B2=B2+V:A2=A2+INT(RND(1)*10)-5
830 IF A<X(I) THEN X(I)=X(I)-V(I)/Q ELSE X(I)=X(I)+V(I)/Q
840 IF A<A2+12 AND A>A2-12 AND B<B2+7 AND B>B2-20 THEN S=S+5:GOSUB 1400:PLAY "",
"","L64S11M1000O8CD":A2=INT(RND(1)*145)+20:B2=-16
850 IF A<X(I)+12 AND A>X(I)-12 AND B<Y(I)+7 AND B>Y(I)-15 THEN PUTSPRITE I,(X(I)
,Y(I)),4:GOTO  1290
860 PUTSPRITE 7,(0,B3),2
870 IF AX=1 THEN LINE(17,B3+8)-(AL,B3+8),8:AL=AL+10
880 IF AL>160 THEN LINE(AL,B3+8)-(17,B3+8),10:AL=17:AX=0:AZ=0
890 IF B+16>B3+8 AND B<B3+8 AND AL-10>A THEN 1290
900 R=STICK(ST)
910 Y(I)=Y(I)+V(I)
920 ON R GOTO 940,950,960,970,980,990,1000,1010
930 GOTO 1020
940 B=B-4:T=T+1:GOTO 1020
950 A=A+4:B=B-4:T=T+1:GOTO 1020
960 A=A+4:T=T+1:GOTO 1020
970 A=A+4:B=B+4:T=T+1:GOTO 1020
980 B=B+4:T=T+1:GOTO 1020
990 A=A-4:B=B+4:T=T+1:GOTO 1020
1000 A=A-4:T=T+1:GOTO 1020
1010 A=A-4:B=B-4:T=T+1:GOTO 1020
1020 IF T=2 THEN T=0
1030 IF T=0 THEN PUTSPRITE T,(A,B),6:PUTSPRITE 1,(256,192),1 ELSE PUTSPRITE 1,(A
,B),6:PUTSPRITE 0,(256,192),1
1040 IF STRIG(ST) AND Z<>0 THEN PLAY"O7FEDC":Z=Z-1:A=INT(RND(1)*150)+20:B=INT(RN
D(1)*174):LINE(230,150)-(250,168),2,BF:PSET(233,160),2:PRINT#1,Z
1050 IF A<30 THEN A=30
1060 IF A>155 THEN A=155
1070 IF B<20 THEN B=20
1080 IF B>170 THEN B=170
1090 IF Y(I)>190 THEN X(I)=INT(RND(1)*145)+20:Y(I)=-16:V(I)=INT(RND(1)*8)+4:C(I)
=INT(RND(1)*13)+2 ELSE 1100
1100 IF B2>190 THEN A2=INT(RND(1)*145)+20:B2=-16:V=INT(RND(1)*8)+6
1110 IF AX=0 THEN B3=B3+INT(RND(1)*6)-3:AZ=AZ+1
1120 IF AX=0 THEN IF B3>B THEN B3=B3-4 ELSE B3=B3+4
1130 IF AZ>10 THEN AX=1
1140 IF B3>175 THEN B3=175
1150 IF B3<50 THEN B3=50
1160 IF B2>190 THEN A2=INT(RND(1)*145)+20:B2=-16:V=INT(RND(1)*8)+6
1170 NEXT:NEXT
1180 PLAY"S8M3000O7CDE":PLAY"S14M300":P=P-1:S=S+1:IF P=1 THEN Q=Q-1:GOTO 700 ELSE
 710
1190 DATA 8,18,1C,18,C,7,F,CF,30,E,3F,CF,F,F,37,C3
1200 DATA 10,18,38,18,30,E0,F0,F3,C,70,DC,D3,D0,F0,AC,C3
1210 DATA 2,6,7,6,3,7,F,F,C0,3E,F,3F,CF,3F,C7,3
1220 DATA 40,60,E0,60,C0,E0,F0,F0,3,7C,D0,DC,D3,FC,A3,C0
1230 DATA 83,6F,1F,1F,9F,7F,1F,1E,70,8F,3,1,3,E,12,4
1240 DATA C1,F6,D8,F8,E9,EE,E8,78,E,F1,C0,80,C0,70,48,20
1250 DATA 18,3D,7D,FF,F3,F1,7F,F,79,F1,E3,E7,FD,FA,F2,60
1260 DATA 18,BC,BE,FF,CF,8F,FE,F0,9F,8F,C7,E7,BF,5F,4F,6
1270 DATA 01,31,71,67,CF,DF,DF,FF,7F,3F,7F,FF,FF,F0,FE,7F
1280 DATA F0,F8,FC,FE,CE,DF,CF,F8,FC,FF,FE,FC,E0,E0,FC,7E
1290 PLAY "","","L64S13M1000O6BAGFED":FOR D=0 TO 10:FOR T=0 TO 1:PUTSPRITE T,(A,B
),6:FOR O=0 TO 60:NEXT:PUTSPRITE T,(255,191),1:NEXT:NEXT:W=W-1:Z=3
1300 LINE(230,130)-(250,148),2,BF:PSET(233,130),2:PRINT#1,W
1310 IF W=0 THEN PSET(30,10),2:PRINT#1,"GAME OVRE":PSET(30,20):PRINT#1,"REPLAY ?
(Y/N)":GOTO 1330
1320 PLAY"O6CDE":GOTO 630
1330 IF S>HS THEN HS=S
1340 FOR I=0 TO 6:PUTSPRITE I,(255,191),1:NEXT I
1350 IN$=INKEY$
1360 IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN LINE(28,10)-(150,30),2,BF:LINE(17,B3+8)-(AL,B3+8
),10:AL=17:AX=0:AZ=0:GOTO 610
1370 LINE(17,B3+8)-(AL,B3+8),10:AL=17:AX=0:AZ=0
1380 IF IN$="N" OR IN$="n" THEN CLS:END
1390 GOTO 1350
1400 LINE(210,60)-(255,68),2,BF
1410 PSET(205,60),2:PRINT#1,S*10
1420 RETURN
```

いくつ名前を持っとんじゃMULTI BOY!!くん。

ハロー……あるときは名古屋人（ペンネーム）、またあるときはMULTI BOY!!（同じく）、しかしてその実体は、田中学くんどぇーす（フルネーム）。MULTI 8を買って早くも10ヵ月すぎて、ようやくプログラムはいいものが多くなってきた……。

◀なんだかエジプトで戦ってる感じ。

遊び方

キミは右下の赤い点。上からやってくる敵のミサイルをかわして、できるだけ長いあいだ飛びまわろう。移動はテン・キーだ。

壁や山や敵とぶつかったら1機減り、2機失うとゲームオーバー。

敵のミサイルはキミを追っかけてくるから、まずはひたすら逃げまわることを考えよう。

うまく誘導して敵を真中の山にぶつけられたら、ボーナス点ももらえるぞ。

キャラクタはただの線しかでてこないけれど、じっと見てると小さなミサイルに見えてくるから不思議。

MISSILE ATTACK

```
1 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:CLEAR:LINE (20,10)-(620,170),6,B:LINE (200,170)-(320,10
0),6:LINE-(400,170),6:LINE (320,150)-(320,200),0:PAINT (0,0),6,6:WIDTH 40,25
2 A=500:B=160:C=300:D=20:H=2:S=0:BEEP:COLOR 2:LOCATE 20,0:PRINT "HI-SCORE":HI
3 LINE (C,D)-(C+E,D+F),0:C=C+E:D=D+F:S=S+1:COLOR 1:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE":S:IF
 B>DTHENF=3 ELSE F=-3
4 IF A>C THEN E=6 ELSE E=-6
5  FOR Z=1TO7:IF POINT(C+Z/2+1,D+Z+1)=2THEN13
6  NEXT:LINE (C,D)-(C+E,D+F),5:IF POINT(C+2,D+2)=6THEN 12
7 I=INP(0):LINE (A,B)-(A+AA,B+BB),0:A=A+AA:B=B+BB:AA=AA-2*(I=54)+2*(I=52):IF (I=
50 OR I=56)THENIF AA>0THENAA=AA-2 ELSE AA=AA+2
8 IF AA>20THENAA=20 ELSE IF AA<-20THENAA=-20
9 BB=BB-(I=50)+(I=56):IF (I=52ORI=54)THENIF BB>0THENBB=BB-1ELSEBB=BB+1
10 IF BB>10THENBB=10 ELSE IF BB<-10THENBB=-10
11 LINE (A,B)-(A+AA,B+BB),2:IF (POINT(A,B)=-1 OR POINT(A+2,B+1)=6)THEN13ELSE3
12 FOR Z=1 TO 20:COLOR 2:LOCATE 9,9:PLAY "C32D32":PRINT "ﾎﾞｰﾅｽ":Z*10:NEXT:LOCATE
 9,9:PRINT "           ":S=S+200:C=300:D=20:GOTO 3
13 FOR Z=1 TO 20:BEEP 1:CIRCLE (A,B),Z,2:BEEP 0:NEXT
14 FOR Z=1 TO 5:PLAY "C64D64E64F64G64A64":NEXT:H=H-1:IF H=0THEN 15 ELSE A=500:B=
160:AA=0:BB=0:PAINT (30,30),0,6:GOTO 3
15 COLOR 2:LOCATE 9,9:PRINT "GAME OVER!!":IF HI<STHENHI=S
16 COLOR 3:LOCATE 9,12:PRINT "HIT SPC PLAY!!":IF INKEY$=" "THENPAINT (30,30),0,6
:CLS:GOTO 2 ELSE 16
```

■変数リスト

A,B……自機の座標
C,D……敵ミサイルの座標
S……スコア
HI……ハイスコア
E,F……敵ミサイルの移動用
AA,BB……自機の移動用
H……自機残り

■プログラムの説明

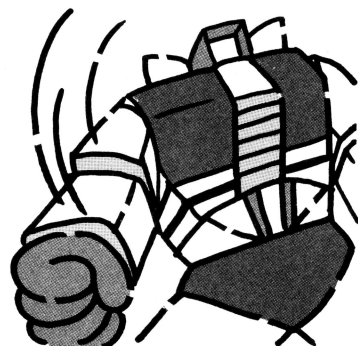
行	内容
1	初期設定・画面設定
2	変数設定、ハイスコア表示
3〜4	敵ミサイルの動き、スコア表示
5	敵ミサイルの行く先になにがあるか判定
6	敵ミサイル表示
7〜11	自機の表示
12	ボーナス
13〜16	爆発・ゲームオーバー

■チェックポイント

う〜む、バグというわけではないのだけれど、気になるところがいくつかあるな。まず再ゲームしても画面がそのままで、穴ぼこが残っている。これは16行目の後ろの方GOTO2ELSE16の2を1にすればいいのだが、そうすると今度はハイスコアがクリアされてしまうから1行のCLEARも取ってしまおう。それから爆発パターンを消そうとするとき、時々残ってしまうことがあるけど、ここもどうにかしたいね。1画面に納めるのはちょと大変だけど……。
★やっぱりヨッシャ賞。

戦略を練って敵をせん滅！

シミュレーション DM GAME

FOR
ベーシックマスターJr.
BY RURERO

遊び方

2機のDM（1と2）を操作して、じりじり攻め寄ってくるBHをすべて破壊してしまおう。RUNさせるとしばらく説明画面が現れるので熟読のこと（320行の10をもっと大きくするとじっくり読める）。

ゲーム画面右側のDM⁻1などのデータは、左から移動能力、装甲圧、攻撃力。2行目は方向（N、NEなど）、そして座標（左がX軸、右がY軸）。方向と座標のあいだの空白にはダメージ・メッセージが記号で出てくる。DM⁻2のデータはそのパタンの繰り返しだ。

BHのデータは、BH⁻1～6の能力に続いて座標が表示されている。distanceは、左がDM⁻1と各BHとの距離、右がDM⁻2と各BHとの距離だ。

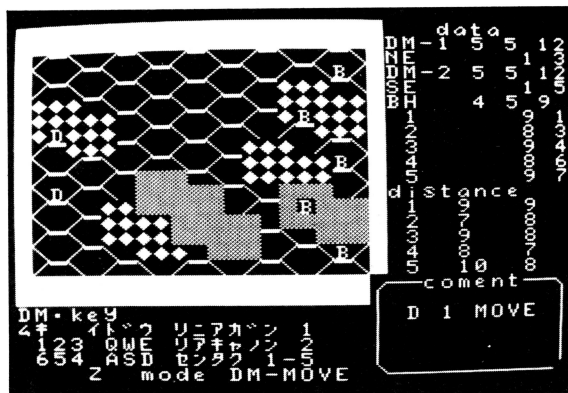
移動するには、まず方向キー（1～6。これがNW、N、NE、SE、S、SWと対応）を押してから、移動キー（QWEASD。上記の方向と対応）を押し、移動能力が0になるまで移動できる。ただし方向があってないと動かないので注意。移動しないときはZキーだ。

攻撃は攻撃目標を数字で入力し、武器番号（1…リニアガン・射界100°、2…リアキャノン・射界60°）を入力。結果は右下隅のコメント欄に出てくる。攻撃しないときはZキーを押そう。

何度かやらないとピンとこないかな。

★参考「DUAL MAGAZINE」『ダグラムシミュレーションマニュアルNo.4』

むかしはよかった17歳のRUREROくん。

やったね！ ついに採用。マイコンやってよかった。趣味は釣りとマイコン。クラブでは囲碁をやっているという、なんとも暗そうな人間であります。そうでもないか。愛機は今では名も聞かなくなったベーシックマスターJr.。むかしはよかった。

▲なかなか楽しめるパソコン・シミュレーション。

■変数リスト

B2……敵の数
C,C1……角度
E……自機の番号
E5……敵の番号
G～G4……新しい敵の座標
K……メッセージの文字数
M～M1……自機の移動用
O～O2……攻撃用
P1,P2……座標用
Q……角度
R1……番地の内容
R2……射撃のデータ
S,S1……スコア
T1～T5……座標用
V……メッセージの番号
W,W1……敵の移動力
X,X1……座標用
Y,Y1……座標用
B( )……敵のデータ
D( )……自機のデータ
T( )……自機と敵の距離
M$( )……方向
M1$……メッセージ
O$……被害の状況

■プログラムの説明

行	内容
10～220	初期設定
230～300	タイトル画面
310～320	説明画面
330～440	ゲーム画面
450～490	メインルーチン
500～890	自機移動サブルーチン
900～1150	敵移動サブルーチン
1160～1490	敵攻撃サブルーチン
1500～2200	自機攻撃サブルーチン
2210～2280	被害判定（自機、敵共通）サブルーチン
2290～2540	データ表示サブルーチン
2550～2630	メッセージ消去、表示サブルーチン
2640～2720	新しい敵を表示するサブルーチン

シミュレーション DM GAME (BASIC)

```
   10 DEF FNK=ASC(INKEY$)
   20 DEF FNP=$100+P1+$20*P2
   30 DEF FNT=INT((T5-$100)/$20)
   40 DEF FNT1=T5-$100-FNT*$20
   50 DEF FNQ=$100+Z+INT((Z-X)*TAN(Q)+Y)*$20
   60 DEF FNQ1=$100+Z*$20+(Z-Y)*TAN(Q)+X
   70 DIM M1$(7),D(2,9),B(5,6),T(5,2),M$(6),R(27)
   80 LET M$(1)="NW":LET M$(2)=" N":LET M$(3)="NE":LET M$(4)="SE":LET M$(5)=" S"
:LET M$(6)="SW"
   90 LET O$="DDDDFFMMNNN":LET S1=0
  100 LET M1$(1)="ｺｳｹﾞｷｶﾉｳ ｺｳｹﾞｷ":LET M1$(2)="ｺｳｹﾞｷﾌｶﾉｳ ｻﾞﾝﾈﾝ"
  110 LET M1$(3)="ﾃｷﾉｺｳｹﾞｷｦ ｳｹﾏｼﾀ":LET M1$(6)="ﾃﾞﾛｲｱﾊﾀﾞｸﾞﾗﾑﾉｶｻﾔｸﾃﾞﾄﾞｸﾘｯﾃﾞｷﾀ"
  120 LET M1$(4)=" ﾋｶﾞｲｱﾘ":LET M1$(5)=" ﾋｶﾞｲﾅｼ"
  130 LET M1$(7)="ﾃﾞﾛｲｱﾊﾀﾞｸﾞﾗﾑﾉｶｻﾔｸﾑﾅｼｸﾄﾞｸﾘｻﾆｼｯﾊﾟｲｼﾀ"
  140 RANDOMIZE :FOR I=1 TO 27:READ R(I):NEXT I
  150 DATA 6,6,5,4,3,2,0,0,0,5,5,4,4,3,3,2,2,1,6,4,4,3,2,1,0,0,0
  160 FOR I=1 TO 2:FOR I1=1 TO 9
  170 LET D(I,I1)=0:NEXT I1:NEXT I
  180 FOR I=1 TO 5:FOR I1=1 TO 6
  190 LET B(I,I1)=0:NEXT I1:NEXT I
  200 LET D(1,6)=3:LET D(2,6)=4:LET D(1,1)=$1E2:LET D(2,1)=$262
  210 LET B(1,1)=$172:LET B(2,1)=$1D0:LET B(3,1)=$232:LET B(4,1)=$290:LET B(5,1)
=$2F2
  220 LET B2=5:LET S=0:CLEAR
  230 POKE $3B,$32,$90,$35,$2F,$01,$40:CALL $F009
  240 LET TIME=0
  250 IF TIME<2 THEN GOTO 250
  260 LET CURSOR=19,15:PRINT CHR$($FA,$FB,$89,$F8,$85,$8F,$25,$82);
  270 LET CURSOR=20,16:PRINT CHR$($14,$60,$FE);TAB(34);"  ";TAB(66);"  ";TAB(98)
;"  ";
  280 PRINT TAB(30);" ":LET M3$="ﾃﾞﾛｲｱﾊﾄﾞｸﾘｯﾃﾞｷﾙﾉｶ?"
  290 LET CURSOR=0,15:FOR I=1 TO 18:PRINT MID$(M3$,I,1);:MUSIC P0P:NEXT I:PRINT
TAB(150);"START [S]"
  300 IF FNK<>$53 THEN GOTO 300
  310 LET TIME=0:POKE $3B,$35,$30,$38,$2F,$01,$00:CALL $F009
  320 IF TIME<10 THEN GOTO 320
  330 POKE $3B,$38,$30,$3B,$2F,$01,$00:CALL $F009
  340 FOR I=1 TO 7:LET P1=1+INT(RND(8))*2:LET P2=2+INT(RND(11))
  350 LET J=$97:IF I>4 THEN LET J=$9D
  360 POKE FNP,J,J,J:POKE FNP+$20,J,J,J,J,J:POKE FNP+$40,J,J,J,J,J:POKE FNP+$62,
J,J,J
  370 NEXT I
  380 FOR I=1 TO 2:LET D(I,2)=PEEK(D(I,1)):POKE D(I,1),$44
  390 IF D(I,2)=$97 THEN LET D(I,5)=1
  400 NEXT I
  410 FOR I=1 TO 5:LET B(I,2)=PEEK(B(I,1)):POKE B(I,1),$42
  420 IF B(I,2)=$97 THEN LET B(I,5)=1
  430 NEXT I
  440 MUSIC P3T2ｼUﾚﾐ#ｿBｿﾐDｼDP1ﾐP3BﾌT4ﾐﾐ :LET TIME=0
  450 REM MAIN
  460 FOR J=1 TO 6:GOSUB 2290
  470 ON J GOSUB 500,1160,1500,900,1500,1160
  480 GOSUB 2550
  490 MUSIC W:NEXT J:GOTO 460
  500 REM DM MOVE
  510 IF (D(1,3)=1)*(D(2,3)=1) THEN RETURN
  520 LET CURSOR=12,23:PRINT "DM-MOVE ";
  530 LET M=1:IF (D(1,3)=1)+(D(1,7)=1) THEN GOTO 860
  540 LET CURSOR=22,19:PRINT "D";M;" MOVE";
  550 LET M1=5
  560 LET M6=FNK:IF ($30<M6)*(M6<$37) THEN GOTO 580
  570 GOTO 650
  580 LET M2=M6-$30:LET M7=M2
  590 IF M2=D(M,6) THEN GOTO 650
  600 LET M7=ABS(D(M,6)-M7)
  610 IF M1-M7<0 THEN GOTO 650
  620 LET D(M,6)=M2:LET M1=M1-M7:MUSIC T1P0Uﾗ
  630 LET CURSOR=25,M*2-1:PRINT M1;TAB(28);M$(M2);
  640 IF M1<=0 THEN GOTO 860
  650 LET M3=0:IF (FNK=$51)*(D(M,6)=1) THEN LET M3=-$22
  660 IF (FNK=$57)*(D(M,6)=2) THEN LET M3=-$40
  670 IF (FNK=$45)*(D(M,6)=3) THEN LET M3=-$1E
  680 IF (FNK=$41)*(D(M,6)=6) THEN LET M3=$1E
  690 IF (FNK=$53)*(D(M,6)=5) THEN LET M3=$40
  700 IF (FNK=$44)*(D(M,6)=4) THEN LET M3=$22
  710 IF FNK=$5A THEN MUSIC T1P0D<:GOTO 860
  720 IF M3=0 THEN GOTO 560
  730 IF PEEK(M3+D(M,1))=$60 THEN GOTO 560
  740 IF (PEEK(M3+D(M,1))<>$20)*(M1-2<0) THEN GOTO 560
  750 POKE D(M,1),D(M,2):LET D(M,2)=PEEK(D(M,1)+M3):MUSIC T1P0Uﾄｼ
  760 LET M1=M1-1:IF D(M,2)<>$20 THEN LET M1=M1-1
  770 IF D(M,2)=$97 THEN LET D(M,5)=1
  780 LET CURSOR=25,M*2-1:PRINT M1;
  790 LET D(M,1)=M3+D(M,1):POKE D(M,1),$44
  800 IF D(M,2)=$44 THEN LET D(M,2)=D(1,2):LET D(M,2)=D(2,2)
  810 IF D(M,2)<>$42 THEN GOTO 850
  820 FOR I=1 TO 5
  830 IF D(M,1)=B(I,1) THEN LET D(M,2)=B(I,2):LET I=5
  840 NEXT I
  850 IF M1>0 THEN GOTO 560
  860 LET D(M,5)=0:IF D(M,2)=$97 THEN LET D(M,5)=1
  870 IF (M=1)*(D(2,3)=0)*(D(2,7)=0) THEN LET M=2:GOTO 540
  880 LET CURSOR=25,1:PRINT 5;TAB(64);5
  890 RETURN
  900 REM BH MOVE
  910 LET CURSOR=12,23:PRINT "BH-MOVE ";
  920 FOR I2=1 TO 5
  930 IF (B(I2,3)=1)+(RND(2)>1)+(B(I2,6)=1) THEN GOTO 1150
  940 LET W=4:LET W1=INT(RND(2))+1:IF D(W1,7)=1 THEN GOTO 940
  950 IF D(W1,1)=B(I2,1) THEN GOTO 1140
  960 LET T5=D(W1,1):LET X=FNT1:LET Y=FNT
  970 LET T5=B(I2,1):LET X1=FNT1:LET Y1=FNT
  980 IF (X-X1>0)*(Y-Y1>=0) THEN LET W2=$22
  990 IF (X-X1<=0)*(Y-Y1>0) THEN LET W2=$1E
 1000 IF (X-X1>=0)*(Y-Y1<0) THEN LET W2=-$1E
 1010 IF (X-X1<0)*(Y-Y1<=0) THEN LET W2=-$22
 1020 IF PEEK(W2+B(I2,1))=$60 THEN GOTO 1140
 1030 IF (PEEK(W2+B(I2,1))<>$20)*(W-2<0) THEN GOTO 1140
 1040 POKE B(I2,1),B(I2,2):LET B(I2,1)=B(I2,1)+W2:MUSIC T1P0DP
 1050 LET B(I2,2)=PEEK(B(I2,1)):POKE B(I2,1),$42
 1060 LET W=W-W1:IF B(I2,2)<>$20 THEN LET W=W-1
 1070 IF B(I2,2)<>$44 THEN GOTO 1090
```

画面データ

```
3290=20 20 20 20 85 20 FD 20
3298=86 20 20 20 85 20 20 8E
32A0=20 20 8F 85 8E 8F 85 8E
32A8=84 91 83 84 85 20 20 20
32B0=20 20 20 20 85 8F FD 20
32B8=86 8F F9 F9 85 8F 20 20
32C0=8F 20 86 20 89 8A 85 88
32C8=86 20 86 8A 85 20 20 20
32D0=20 20 20 20 85 8D FD D5
32D8=81 8D 20 20 85 8D D6 85
32E0=8D 20 81 85 82 86 20 86
32E8=86 20 86 81 85 20 20 20
32F0=20 20 20 20 20 20 20 20
32F8=20 20 20 20 20 20 20 20
3300=20 20 20 20 20 20 20 20
3308=20 20 20 20 20 20 20 20
3310=20 20 20 20 20 20 20 20
3318=20 20 20 84 85 85 8E 20
3320=20 84 8E 8F 83 20 20 20
3328=20 20 20 20 20 20 20 20
3330=20 20 20 20 20 20 20 20
3338=20 20 20 86 20 20 86 20
3340=20 86 8C 8D 86 20 20 20
3348=20 20 20 20 20 20 20 20
3350=20 20 20 20 20 20 20 20
3358=20 20 20 86 20 20 86 20
3360=20 86 20 20 86 20 20 20
3368=20 20 20 20 20 20 20 20
3370=20 20 20 20 20 20 20 20
3378=20 20 20 81 85 85 8D 20
3380=20 86 20 20 86 20 9D 20
3388=20 20 20 20 20 20 20 20
3390=20 20 20 20 20 20 20 20
3398=20 20 F7 F7 F7 F7 F7 F7
33A0=F7 F7 F7 F7 F7 F7 F7 20
33A8=20 20 20 20 20 20 20 20
33B0=20 20 20 20 20 20 20 20
33B8=20 20 20 20 20 20 20 20
33C0=20 20 20 20 20 20 20 20
33C8=20 20 20 20 20 20 20 20
33D0=20 20 20 20 20 20 20 20
33D8=20 20 20 20 20 20 20 20
33E0=20 20 20 20 20 20 20 20
33E8=20 20 20 20 20 20 20 20
33F0=20 20 20 20 20 20 20 20
33F8=20 20 20 20 20 20 20 20
3400=20 20 20 20 20 20 20 20
3408=20 20 F4 20 20 20 20 20
3410=20 20 20 20 20 20 20 20
3418=20 20 20 20 20 20 20 20
3420=20 20 20 20 20 20 20 20
3428=20 89 F5 20 20 20 20 20
3430=20 20 20 20 20 20 20 20
3438=20 20 20 20 20 20 20 20
3440=20 20 20 20 20 20 84 85
3448=8A 3D 88 85 83 20 20 20
3450=20 20 20 20 20 20 20 20
3458=20 20 20 20 20 20 20 20
3460=20 20 20 20 20 20 86 60
3468=9D FB 9D 60 86 20 20 20
3470=20 20 20 20 20 20 20 20
3478=20 20 20 20 20 20 20 20
3480=20 20 20 20 20 20 F2 FF
3488=F5 ED F2 FF 20 20 20 20
3490=20 20 20 20 20 20 20 20
3498=20 20 20 20 20 20 20 20
34A0=20 20 20 20 20 20 8A 60
34A8=5B 9E 5D 60 88 20 20 20
34B0=20 20 20 20 20 20 20 20
34B8=20 20 20 20 20 20 20 20
34C0=20 20 20 20 20 20 F4 14
34C8=60 F7 60 14 20 20 20 20
34D0=20 20 20 20 20 20 20 20
34D8=20 20 20 20 20 20 20 20
34E0=20 20 20 20 20 20 F4 20
34E8=97 20 97 20 20 20 20 20
34F0=20 20 20 20 20 20 20 20
34F8=20 20 20 20 20 20 20 20
3500=20 20 20 20 20 20 20 20
3508=60 20 60 20 20 20 20 20
3510=20 20 20 20 20 20 20 20
3518=20 20 20 20 20 20 20 20
3520=20 20 20 20 20 20 20 84
3528=FE 89 FE 83 20 20 20 20
3530=84 55 4E 49 54 85 85 85
3538=85 85 85 89 44 41 54 41
3540=89 85 85 85 85 89 85 85
3548=85 85 89 85 85 85 85 83
3550=86 44 5B 31 2D 32 5D 20
3558=20 20 20 86 55 4E 49 54
```

リスト次ページに続く

次号プログラムポシェット第5号は、ますますおもしろくなって12月5日発売！お楽しみに！

シミュレーションDM GAMEの続き

```
1080 LET B(I2,2)=D(1,2):IF B(I2,1)=D(2,1) THEN LET B(I2,2)=D(2,2)
1090 IF B(I2,2)<>$42 THEN GOTO 1130
1100 FOR I=1 TO 5:IF I=I2 THEN LET I=I+1
1110 IF B(I,1)=B(I2,1) THEN LET B(I2,2)=B(I,2):LET I=5
1120 NEXT I
1130 IF W>0 THEN GOTO 970
1140 LET B(I2,5)=0:IF B(I2,2)=$97 THEN LET B(I2,5)=1
1150 NEXT I2:RETURN
1160 REM BH FIGHT
1170 LET CURSOR=12,23:PRINT "BH-FIGHT";
1180 FOR E5=1 TO 5:IF (B(E5,4)=1)+(B(E5,6)=1)+(INT(RND(3))=1) THEN GOTO 1450
1190 LET E=INT(RND(2)+1):IF D(E,7)=1 THEN GOTO 1190
1200 LET T5=D(E,1):LET X1=FNT1:LET Y1=FNT
1210 LET T5=B(E5,1):LET X=FNT1:LET Y=FNT
1220 IF D(E,1)=B(E5,1) THEN GOTO 1330
1230 LET X3=X-X1:IF X=X1 THEN LET X3=.01
1240 LET Q=ATN((Y-Y1)/X3):IF ABS(Q*180/PAI)>45 THEN GOTO 1290
1250 FOR Z=X TO X1 STEP SGN(X1-X)
1260 LET R1=PEEK(FNQ):POKE FNQ,$6F:POKE FNQ,R1
1270 MUSIC T1P0(:IF ((R1=$97)+(R1=$9D))*(D(E,5)=0)*(B(E5,5)=0) THEN GOTO 1450
1280 NEXT Z:GOTO 1330
1290 LET Q=ATN((X-X1)/(Y-Y1)):FOR Z=Y TO Y1 STEP SGN(Y1-Y)
1300 LET R1=PEEK(FNQ1):POKE FNQ1,$6F:POKE FNQ1,R1
1310 MUSIC T1P0(:IF ((R1=$97)+(R1=$9D))*(D(E,5)=0)*(B(E5,5)=0) THEN GOTO 1450
1320 NEXT Z
1330 LET V=3:GOSUB 2560
1340 LET R1=T(E5,E)+1
1350 IF R1>6 THEN GOTO 1460
1360 IF R(18+R1)<INT(RND(6)+1) THEN GOTO 1460
1370 LET O=9-R1+1:IF O<1 THEN GOTO 1450
1380 LET O=O-5:GOSUB 2210
1390 IF O1=$4E THEN GOTO 1460
1400 LET V=4:GOSUB 2560
1410 IF O1=$4D THEN LET D(E,3)=1:LET CURSOR=24,2*E:PRINT "M";
1420 IF O1=$46 THEN GOSUB 1480
1430 IF O1=$44 THEN LET D(E,7)=1:LET CURSOR=26,2*E:PRINT "D";:POKE D(E,1),D(E,2

1440 IF (D(1,7)=1)*(D(2,7)=1) THEN GOTO 2730
1450 NEXT E5:RETURN
1460 LET V=5:GOSUB 2560
1470 GOTO 1450
1480 IF D(E,9)=0 THEN LET D(E,9)=1:LET CURSOR=30,2*E-1:PRINT "7 ";TAB(27);CHR$(
66):RETURN
1490 LET D(E,4)=1:LET CURSOR=25,2*E:PRINT CHR$($46):RETURN
1500 REM DM FIGHT
1510 LET CURSOR=12,23:PRINT "DM-FIGHT";
1520 IF (D(1,4)=1)*(D(2,4)=1) THEN RETURN
1530 LET E=1:IF (D(1,4)=1)+(D(1,7)=1) THEN GOTO 2130
1540 LET CURSOR=21,18:PRINT "DM";E;" FIGHT";
1550 LET CURSOR=21,19:PRINT "ｺｳｹﾞｷﾓｸﾋｮｳ";TAB(35);
1560 LET E5=FNK:IF FNK=$5A THEN MUSIC T1P2Z(:GOTO 2130
1570 LET E5=E5-$30:IF (E5>0)*(E5<5+1) THEN GOTO 1590
1580 GOTO 1560
1590 IF B(E5,6)=1 THEN GOTO 1560
1600 MUSIC P:PRINT E5;:LET CURSOR=21,21:PRINT "ｺｳｹﾞｷﾌﾞｷ";TAB(35);
1610 IF (FNK=$31)*(D(E,8)=0) THEN LET E3=1:LET C2=50:GOTO 1640
1620 IF (FNK=$32)*(D(E,9)=0) THEN LET E3=2:LET C2=30:GOTO 1640
1630 GOTO 1610
1640 MUSIC P:PRINT E3;:LET T5=D(E,1):LET X=FNT1:LET Y=FNT
1650 LET T5=B(E5,1):LET X1=FNT1:LET Y1=FNT:IF D(E,1)=B(E5,1) THEN GOTO 1980
1660 LET X3=X-X1:IF X=X1 THEN LET X3=.01
1670 LET Q=ATN((Y-Y1)/X3):LET C=ABS(Q*180/PAI)
1680 LET C1=27:IF (D(E,6)=2)+(D(E,6)=5) THEN LET C1=90
1690 ON D(E,6) GOTO 1700,1720,1740,1780,1800,1830
1700 IF X-X1<0 THEN GOTO 1860
1710 GOTO 1750
1720 IF Y-Y1<=0 THEN GOTO 1860
1730 GOTO 1810
1740 IF X-X1>0 THEN GOTO 1860
1750 IF Y-Y1<0 THEN LET C=-C
1760 GOTO 1850
1770 GOTO 1860
1780 IF X-X1>0 THEN GOTO 1860
1790 GOTO 1840
1800 IF Y-Y1>=0 THEN GOTO 1860
1810 GOTO 1850
1820 GOTO 1860
1830 IF X-X1<0 THEN GOTO 1860
1840 IF Y-Y1>0 THEN LET C=-C
1850 IF (C1-C2<C)*(C<C1+C2) THEN GOTO 1870
1860 GOTO 1960
1870 IF C>45 THEN GOTO 1920
1880 FOR Z=X TO X1 STEP SGN(X1-X)
1890 LET R1=PEEK(FNQ):POKE FNQ,$6F:POKE FNQ,R1
1900 MUSIC T1P0(:IF ((R1=$97)+(R1=$9D))*(D(E,5)=0)*(B(E5,5)=0) THEN GOTO 1960
1910 NEXT Z:GOTO 1980
1920 LET Q=ATN((X-X1)/(Y-Y1)):FOR Z=Y TO Y1 STEP SGN(Y1-Y)
1930 LET R1=PEEK(FNQ1):POKE FNQ1,$6F:POKE FNQ1,R1
1940 MUSIC T1P0(:IF ((R1=$97)+(R1=$9D))*(D(E,5)=0)*(B(E5,5)=0) THEN GOTO 1960
1950 NEXT Z:GOTO 1980
1960 LET V=2:GOSUB 2560
1970 GOTO 2130
1980 LET V=1:GOSUB 2560
1990 LET R2=T(E5,E)+1
2000 IF (E=1)*(R2>=6) THEN GOTO 2190
2010 IF (E=2)*(R2>8)*(R2<10) THEN LET R2=8
2020 IF (E=2)*(R2>10) THEN LET R2=9
2030 IF R(9*(E3-1)+R2)<INT(RND(6)+1) THEN GOTO 2190
2040 IF E3=1 THEN LET O=8-R2
2050 IF E3=2 THEN LET O=13-R2
2060 IF O<1 THEN GOTO 2190
2070 LET O=O-5:GOSUB 2210
2080 IF O1=$4E THEN GOTO 2190
2090 LET V=4:GOSUB 2560
2100 IF O1=$4D THEN LET B(E5,3)=1:LET CURSOR=24,5+E5:PRINT "M";
2110 IF O1=$46 THEN LET B(E5,4)=1:LET CURSOR=25,5+E5:PRINT "F";
2120 IF O1=$44 THEN LET B(E5,6)=1:LET CURSOR=26,5+E5:PRINT "D";:GOSUB 2160
2130 GOSUB 2550
2140 IF (E=1)*(D(2,4)=0)*(D(2,7)=0) THEN LET E=2:GOTO 1540
2150 RETURN
2160 POKE B(E5,1),B(E5,2):LET B(E5,1)=0
2170 LET B2=B2-1:LET S=S+1:IF B2=0 THEN GOTO 2640
2180 RETURN
2190 LET V=5:GOSUB 2560
2200 GOTO 2130
```

画面データ続き

```
3560=86 B2 C4 DE B3 86 BF B3
3568=BA B3 86 BA B3 B9 DE 86
3570=86 20 C0 DE B8 DE D7 D1
3578=20 20 20 86 20 20 20 20
3580=86 20 D8 AE B8 86 20 20
3588=B1 C2 86 B7 D8 AE B8 86
3590=86 42 5B 31 2D 35 5D 20
3598=20 20 20 8A 85 85 85 85
35A0=80 85 85 85 85 80 85 85
35A8=85 85 80 85 85 85 85 88
35B0=86 20 CC DE DB AF B8 CD
35B8=AF C4 DE 86 44 4D 20 31
35C0=86 20 20 35 20 86 20 20
35C8=35 20 86 20 31 32 20 86
35D0=8A 48 45 58 85 85 85 85
35D8=85 85 85 88 44 4D 20 32
35E0=86 20 20 35 20 86 20 20
35E8=35 20 86 20 31 32 20 86
35F0=86 FC F7 9D 20 D3 D8 20
35F8=20 20 20 86 42 48 20 20
3600=86 20 20 34 20 86 20 20
3608=35 20 86 20 20 39 20 86
3610=86 FD 9D 9D 20 20 20 20
3618=20 20 20 86 20 31 2D 35
3620=86 20 20 20 20 86 20 20
3628=20 20 86 20 20 20 20 86
3630=86 97 97 FD 20 B5 B6 20
3638=20 20 20 8A 44 41 4D 41
3640=47 45 A5 4D 45 53 53 41
3648=47 45 8B 85 85 85 85 88
3650=86 97 97 FC 20 20 20 20
3658=20 20 20 86 A5 44 2D BB
3660=DE DD B6 DE B2 20 CB AE
3668=B3 BC DE 20 20 20 20 86
3670=86 FC F7 FD 20 CD B2 C1
3678=20 20 20 86 A5 46 2D BE
3680=DD C4 B3 CC C9 B3 20 CB
3688=AE B3 BC DE 20 20 20 86
3690=86 FD 20 FC 20 20 20 20
3698=20 20 20 86 A5 4D 2D B2
36A0=C4 DE B3 CC C9 B3 20 CB
36A8=AE B3 BC DE 20 20 20 86
36B0=86 20 F7 20 20 20 20 20
36B8=20 20 20 8A BA B3 B9 DE
36C0=B7 A5 B2 C4 DE B3 20 C6
36C8=20 C2 B2 C3 85 85 85 88
36D0=86 20 20 20 20 20 20 20
36D8=20 20 20 86 6F B2 C4 DE
36E0=B3 3A B2 C4 DE B3 BD D9
36E8=E0 CA A4 B2 C4 DE B3 86
36F0=8A 4D 41 50 85 85 85 85
36F8=85 85 85 88 BD D9 CE B3
3700=BA B3 C6 D1 B7 A6 B6 B4
3708=C3 A4 BF C9 CE B3 BA 86
3710=86 20 D6 BA 3A 39 48 45
3718=58 20 20 86 B3 C6 B2 C4
3720=DE B3 BD D9 A1 20 20 20
3728=20 20 20 20 20 20 20 86
3730=86 20 C0 C3 3A 38 48 45
3738=58 20 20 86 4B 45 59 20
3740=4E 57 20 4E 20 4E 45 20
3748=53 45 20 53 20 53 57 86
3750=86 60 60 60 60 60 60 60
3758=60 60 60 86 D1 B7 81 7C
3760=20 31 20 32 20 20 33 20
3768=20 34 20 35 20 20 36 86
3770=86 60 FC F7 FD 20 FC F7
3778=FD 20 FC 86 B2 C4 DE B3
3780=20 51 20 57 20 20 45 20
3788=20 44 20 53 20 20 41 86
3790=86 60 FD 20 FC F7 9D 9D
3798=9D F7 FD 86 6F BA B3 B9
37A0=DE B7 3A 31 2E BA B3 B9
37A8=DE B7 BD D9 B1 B2 C3 86
37B0=86 60 FC F7 FD 20 9D 9D
37B8=9D 9D 9D 86 A6 C6 AD B3
37C0=D8 AE B8 20 4B 45 59 5B
37C8=31 2D 35 5D A4 32 2E 86
37D0=86 60 FD 97 97 F7 9D 9D
37D8=9D 9E 9D 86 BA B3 B9 DE
37E0=B7 CC DE B7 A6 C6 AD B3
37E8=D8 AE B8 20 4B 45 59 86
37F0=86 60 FC 97 97 20 FC 9D
37F8=9D 9D 9D 86 5B 31 2D 32
3800=5D A4 B1 C4 CA B5 C0 C9
3808=BC D0 20 21 21 20 20 86
3810=81 85 85 85 85 85 85 85
3818=85 85 85 85 85 85 85 85
3820=85 85 85 85 45 78 70 6C
3828=61 6E 61 74 69 6F 6E 82
3830=60 60 60 60 60 60 60 60
3838=60 60 60 60 60 60 60 60
```

シミュレーションDM GAMEの続き

```
2210 IF O<0 THEN GOTO 2250
2220 IF O>3 THEN LET O=3
2230 LET O2=INT(RND(6)+1)
2240 LET O1=ASC(MID$(MID$(O$,4-O,6),O2,1)):RETURN
2250 IF O<-4 THEN LET O=-4
2260 LET O2=INT(RND(6)+1)+INT(RND(6)+1)-1
2270 IF O2>5 THEN LET O1=$4E:RETURN
2280 LET O1=ASC(MID$(MID$(O$,2-O,5),O2,1)):RETURN
2290 FOR I=12 TO 16:LET CURSOR=24,I:PRINT "        ";:NEXT I
2300 FOR I=1 TO 2:IF D(1,7)=1 THEN LET I=I+1
2310 LET T5=D(I,1):LET T1=FNT1/2:LET T2=INT(FNT/2)
2320 FOR I1=1 TO 5:IF B(I1,6)=1 THEN LET CURSOR=20+I*4,11+I1:PRINT "";:GOTO 239

2330 LET T5=B(I1,1):LET T3=FNT1/2:LET T4=INT(FNT/2)
2340 LET T(I1,I)=SQR(((T3-T1)*2)^2+((T4-T2)*2)^2)/2+D(I,5)+B(I1,5)
2350 IF T(I1,I)-INT(T(I1,I))>.7 THEN LET T(I1,I)=T(I1,I)+1
2360 LET T(I1,I)=INT(T(I1,I))
2370 IF (D(I,5)=B(I1,5))*(D(I,5)=1) THEN LET T(I1,I)=T(I1,I)-2
2380 LET CURSOR=20+I*4,11+I1:PRINT T(I1,I);
2390 NEXT I1
2400 IF D(2,7)=1 THEN GOTO 2420
2410 NEXT I
2420 FOR I=6 TO 10:LET CURSOR=27,I:PRINT "      ";:NEXT I
2430 FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=28,5+I
2440 IF B(I,6)=1 THEN PRINT "";:GOTO 2460
2450 LET T5=B(I,1):PRINT INT(FNT1/2);INT(FNT/2);
2460 NEXT I
2470 FOR I=1 TO 2:LET T5=D(I,1):LET CURSOR=28,2*I:PRINT FNT1/2;INT(FNT/2);
2480 IF D(I,7)=1 THEN LET CURSOR=28,2*I:PRINT "";
2490 NEXT I
2500 FOR I=1 TO 5:IF B(I,6)=0 THEN POKE B(I,1),$42
2510 NEXT I
2520 FOR I=1 TO 2:IF D(I,7)=0 THEN POKE D(I,1),$44
2530 NEXT I
2540 RETURN
2550 FOR I=18 TO 22:LET CURSOR=21,I:PRINT "             ";:NEXT I:RETURN
2560 GOSUB 2550
2570 FOR J5=1 TO 1
2580 LET K=0:FOR I=0 TO 3:LET CURSOR=21,18+I:FOR I1=0 TO 9
2590 IF K=LEN(M1$(V))+1 THEN GOTO 2630
2600 IF ASC(MID$(M1$(V),K,1))<>$20 THEN MUSIC T1P0<
2610 PRINT MID$(M1$(V),K,1);
2620 LET K=K+1:NEXT I1:NEXT I
2630 NEXT J5:RETURN
2640 REM NEW BH
2650 FOR I=1 TO 5:FOR I1=1 TO 6:LET B(I,I1)=0:NEXT I1:NEXT I
2660 FOR I=1 TO 5:LET G=2+INT(RND(9))*2
2670 LET G2=3:IF G=INT(G/4)*4 THEN LET G2=4
2680 LET G1=G2+2*INT(RND(7)):LET G3=$100+G+G1*$20:LET G4=PEEK(G3)
2690 IF (G4=$44)+(G4=$42) THEN GOTO 2680
2700 IF G4=$97 THEN LET B(I,5)=1
2710 LET B(I,1)=G3:LET B(I,2)=G4:POKE G3,$42:NEXT I:GOSUB 2290
2720 FOR I=6 TO 10:LET CURSOR=24,I:PRINT "   ";:NEXT I:LET B2=5:GOTO 450
2730 LET TIME=0:REM GAME END
2740 IF TIME<3 THEN GOTO 2740
2750 MUSIC T4P6Q4BララシレP5#フ#フソソQ0T1
2760 GOSUB 2550
2770 IF S<=8 THEN LET V=7
2780 IF S>8 THEN LET V=6
2790 LET TIME=0:GOSUB 2570
2800 IF TIME<5 THEN GOTO 2800
2810 GOSUB 2550
2820 IF S>S1 THEN LET S1=S
2830 LET CURSOR=22,19:PRINT "タオシタ テキ";
2840 LET CURSOR=23,20:PRINT "SC-";S;:LET CURSOR=23,21:PRINT"HI-";S1:LET TIME=0
2850 IF TIME<7 THEN GOTO 2850
2860 GOTO 160
2870 REM ************
2880 REM *シミュレーションDM*
2890 REM * BY.RURERO*
2900 REM ************
```

2730～2860　ゲームエンド処理
$3290～$352F　タイトル画面データ
$3530～$382F　説明画面データ
$3830～$3B2F　ゲーム画面データ

■チェックポイント

わお!ベーシックマスターJrのシミュレーションゲームだ。なかなか良くできているぞ!

マシン語部のリストを見て「う～む」と思った人もいるだろうけれど、なんのことはない、全部画面のデータなのだ。間違っても暴走はないけれど、画面表示がおかしくなってしまうから一応注意して入力しよう。それよりもBASIC部リスト中の"POKE"や"CALL"の値を間違わないように。どこかに飛んで行ってしまうからね。ちなみに$F009番地はモニターのデータブロック転送サブルーチンなのだ。つまり画面データをテキストモードエリアにブロック転送して画面表示をしているわけだ。他の機種でもこの辺のことがわかる人なら移植してみてもいいだろう。★ウムムム……バッチリ賞。

※注　入力はできるだけ省略形を使用してください。SAVEはまず$3290～$3B2Fの画面データをモニターコマンドでSAVEして、次にBASICをSAVEしてください。LOADは、画面データ、BASICの順に。

◀好調。敵を3機もやっつけたぞ。

画面データ続き

```
3840=60 60 60 60 60 20 20 20
3848=64 61 74 61 20 20 20 20
3850=60 60 60 60 60 60 60 60
3858=60 60 60 60 60 60 60 60
3860=60 60 60 60 60 44 4D 2D
3868=31 20 35 20 35 20 31 32
3870=60 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3878=20 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3880=20 FC F7 FD 60 4E 45 20
3888=20 20 20 20 20 20 20 20
3890=60 FD 20 FC F7 FD 20 FC
3898=F7 FD 20 FC F7 FD 20 FC
38A0=F7 FD 20 FC 60 44 4D 2D
38A8=32 20 35 20 35 20 31 32
38B0=60 FC F7 FD 20 FC F7 FD
38B8=20 FC F7 FD 20 FC F7 FD
38C0=20 FC F7 FD 60 53 45 20
38C8=20 20 20 20 20 20 20 20
38D0=60 FD 20 FC F7 FD 20 FC
38D8=F7 FD 20 FC F7 FD 20 FC
38E0=F7 FD 20 FC 60 42 48 20
38E8=20 20 34 20 35 20 39 20
38F0=60 FC F7 FD 20 FC F7 FD
38F8=20 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3900=20 FC F7 FD 60 20 31 20
3908=20 20 20 20 20 20 20 20
3910=60 FD 20 FC F7 FD 20 FC
3918=F7 FD 20 FC F7 FD 20 FC
3920=F7 FD 20 FC 60 20 32 20
3928=20 20 20 20 20 20 20 20
3930=60 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3938=20 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3940=20 FC F7 FD 60 20 33 20
3948=20 20 20 20 20 20 20 20
3950=60 FD 20 FC F7 FD 20 FC
3958=F7 FD 20 FC F7 FD 20 FC
3960=F7 FD 20 FC 60 20 34 20
3968=20 20 20 20 20 20 20 20
3970=60 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3978=20 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3980=20 FC F7 FD 60 20 35 20
3988=20 20 20 20 20 20 20 20
3990=60 FD 20 FC F7 FD 20 FC
3998=F7 FD 20 FC F7 FD 20 FC
39A0=F7 FD 20 FC 60 64 69 73
39A8=74 61 6E 63 65 20 20 20
39B0=60 FC F7 FD 20 FC F7 FD
39B8=20 FC F7 FD 20 FC F7 FD
39C0=20 FC F7 FD 60 20 31 20
39C8=20 20 20 20 20 20 20 20
39D0=60 FD 20 FC F7 FD 20 FC
39D8=F7 FD 20 FC F7 FD 20 FC
39E0=F7 FD 20 FC 60 20 32 20
39E8=20 20 20 20 20 20 20 20
39F0=60 FC F7 FD 20 FC F7 FD
39F8=20 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3A00=20 FC F7 FD 60 20 33 20
3A08=20 20 20 20 20 20 20 20
3A10=60 FD 20 FC F7 FD 20 FC
3A18=F7 FD 20 FC F7 FD 20 FC
3A20=F7 FD 20 FC 60 20 34 20
3A28=20 20 20 20 20 20 20 20
3A30=60 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3A38=20 FC F7 FD 20 FC F7 FD
3A40=20 FC F7 FD 60 20 35 20
3A48=20 20 20 20 20 20 20 20
3A50=60 60 60 60 60 60 60 60
3A58=60 60 60 60 60 60 60 60
3A60=60 60 60 60 8F 85 85 63
3A68=6F 6D 65 6E 74 85 85 8E
3A70=60 60 60 60 60 60 60 60
3A78=60 60 60 60 60 60 60 60
3A80=60 60 60 60 86 20 20 20
3A88=20 20 20 20 20 20 20 86
3A90=44 4D A5 6B 65 79 20 20
3A98=20 20 20 20 20 20 20 20
3AA0=20 20 20 20 86 20 20 20
3AA8=20 20 20 20 20 20 20 86
3AB0=D1 B7 20 20 B2 C4 DE B3
3AB8=20 D8 C6 B1 B6 DE DD 20
3AC0=31 20 20 20 86 20 20 20
3AC8=20 20 20 20 20 20 20 86
3AD0=20 31 32 33 20 51 57 45
3AD8=20 D8 B1 B7 AC C9 DD 20
3AE0=32 20 20 20 86 20 20 20
3AE8=20 20 20 20 20 20 20 86
3AF0=20 36 35 34 20 41 53 44
3AF8=20 BE DD C0 B8 20 31 2D
3B00=35 20 20 20 86 20 20 20
3B08=20 20 20 20 20 20 20 86
3B10=20 20 20 20 5A 20 20 6D
3B18=6F 64 65 20 20 20 20 20
3B20=20 20 20 20 8C 85 85 85
3B28=85 85 85 85 85 85 85 8D
```

●ベーシックマスターJr.

遊び方

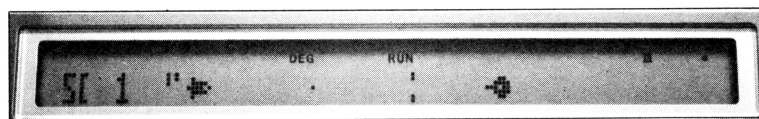
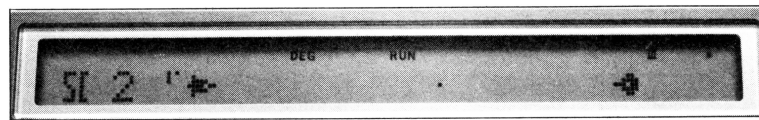
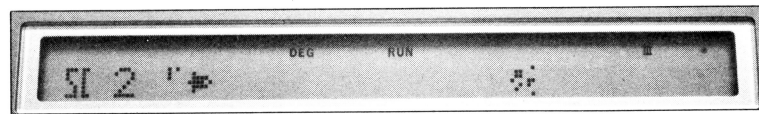
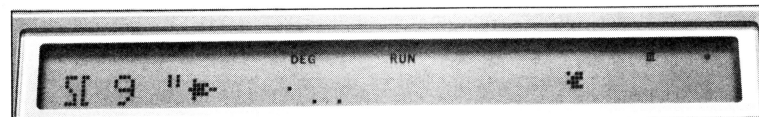
いつもながら、PC-1500の機能をフルに活用したスペース・シューティング・ゲーム。しかも、いろんなキャラクタ（下の図）が登場するし、それぞれ攻撃パターンが違っているんだかからめいっぱい楽しめるぞ。

左にあるキャラクタがキミの戦闘機。右から敵機がミサイルを撃ちながらキミのほうに向かってくる（なかに1つ攻撃してこない敵もいるぞ）。キミは、2 8キーで上下によけながら、4 6キーで照準を敵機の直前にあわせ、Zキーで撃ちおとしてくれ。敵機と自機の位置があってないとあたらないぞ。

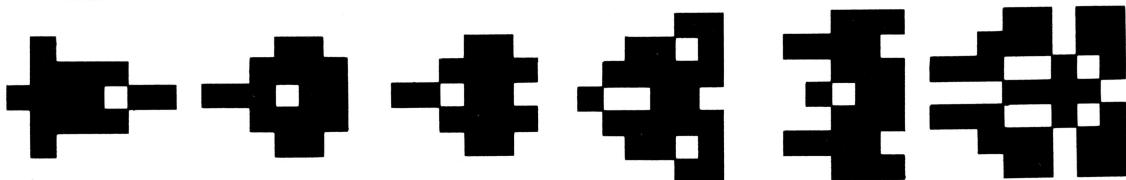
自機が4機やられるとゲームオーバー。リプレイは〝Retry ?″のときに、Y ENTERとすればOK。

敵キャラ1パタンごとに3機ずつ攻撃してくれる。これを5パタンとも、切りぬけたら1面クリア。次からは1パターンごとに2機ずつ増えて面クリアはどんどん難しくなっていくぞ。

今、テクノポリスにいる堀川浩司くん。

今、私はテクノポリス編集部にいます。そして横にはたけちゃんがいるのです。たけちゃんの机の上は腐海してます。なぜかというと「……が悪いんだ！」と本人がいってます。パンプねこが乱れ飛んでいます。なぜなんでしょ。頭が、ウニです。

▲左の数字はSCORE。ドットは左から自機数、パタンごとの残り敵機。

▲敵が攻撃してきた（照準は一時消える）。でも素直なミサイルだからチョロイ。

▲敵1機撃破! ホントに砕け散る感じがよく出ているね。

▲ギエ～、恐怖のランダム・ミサイル。こいつは手強いぞ！

登場するキャラクタ

自機　トーロイヨ　イ・ゲタ　ダ・コー　ジャダス　アド・ガージャダス

FAITAS

```
  1:Q=3:M=0:N=2:Y=
    24:L=12:G=2:P=
    3:ON ERROR
    GOTO 3:CLS :
    GOSUB 50
  2:FOR T=1TO 5
  3:GOSUB 10:
    CURSOR L:
    GPRINT 99:Z$=
    INKEY$ :IF Z$<
    >""GOSUB 6
  4:GOSUB 11:IF M>
    =QLET M=0:
    GCURSOR 27:
    GPRINT 2^Q-1:
    NEXT T:E=E+1:
    GOSUB 90:Q=Q+2
    :GOTO 2
  5:GOTO 3
  6:IF Z$="Z"GOSUB
    11:GOSUB 30
  7:F=((Z$="6")-(Z
    $="4"))*2:
    CURSOR L:
    GPRINT 0:L=L+F
    :IF L<7OR L>24
    LET L=L-F
  8:F=(Z$="2")-(Z$
    ="8"):N=N+F:IF
    N<1OR N>3LET N
    =N-F
  9:RETURN
 10:CURSOR 5:
    GPRINT @$(N):
    RETURN
 11:ON TGOSUB 12,1
    6,20,22,24:
    CURSOR Y:
    GPRINT @$(T*3+
    G):RETURN
 12:CURSOR Y:PRINT
    " ":IF RND 5=4
    GOSUB 40
 13:IF Y=24LET G=
    RND 3
 14:Y=Y-1:IF Y=6
    LET Y=24:
    CURSOR 7:PRINT
    "  "
 15:RETURN
 16:CURSOR Y:PRINT
    " ":IF RND 6=2
    GOTO 40
 17:IF Y=24LET G=
    RND 3
 18:IF Y<8LET Y=24
    :CURSOR 6:
    PRINT "   "
 19:Y=Y-2:RETURN
 20:G=RND 3:CURSOR
    Y:PRINT " ":IF
    Y<7LET Y=24:
    CURSOR 6:PRINT
    "  "
 21:Y=Y-1:RETURN
 22:IF RND 6=5
    GOSUB 43
 23:BEEP 1,255,9:G
    =RND 3:CURSOR
    Y:PRINT " ";Y=
    RND 6+17:
    RETURN
 24:IF RND 4=3
    GOSUB 40:GOSUB
    43
 25:IF Y>22LET G=
    RND 3:Y=22
 26:BEEP 1,255,16:
    CURSOR Y:PRINT
    "  ":IF Y<7LET
    Y=22
 27:Y=Y+RND 4-3:
    CURSOR 24:
    PRINT " ":
    RETURN
 30:FOR I=6TO L
    STEP 2:CURSOR
    I:GPRINT @(N):
    BEEP 1,1:
    CURSOR I-2:
    GPRINT 0:NEXT
    I:IF L=YAND N=
    GLET O=Y:S=S+1
    :M=M+1:GOSUB 6
    0
 31:CURSOR L:PRINT
    " ":RETURN
 40:BEEP 1,1:
    CURSOR Y:
    GPRINT @$(T*3+
    G):FOR J=Y-1TO
    6STEP -2:
    CURSOR J:
    GPRINT @(G):Z$
    =INKEY$ :GOSUB
    7:GOSUB 10:
    CURSOR J:
    GPRINT 0:NEXT
    J
 41:CURSOR Y:PRINT
    "   ":IF N=GLET
    P=P-1:O=5:
    GOSUB 60:
    GCURSOR 25:
    GPRINT 2^P-1:
    IF P<0GOTO 100
 42:RETURN
 43:CURSOR Y:
    GPRINT @$(3*T+
    G):FOR J=Y-1TO
    6STEP -1:BEEP
    1,1:G=RND 3:Z$
    =INKEY$ :GOSUB
    7:CURSOR J:
    GPRINT @(G):
    GOSUB 10:
    CURSOR J+2
 44:GPRINT 0:NEXT
    J:CURSOR 7:
    GPRINT 0:GOTO
    41
 50:CURSOR 9:PAUSE
    "FAITAS!":E=1:
    S=0:A=1:B=8:C=
    64:WAIT 0:
    PAUSE "TOP ";X
    $;H
 51:A$="0107030302
    0101":B$="083E
    1C1C140808":C$
    ="407060602040
    40":D$="010103
    060703"
 52:E$="08081C363E
    1C":F$="404060
    307060":G$="01
    0102070702":H$
    ="0808143E3E14
    "
 53:I$="4040207070
    20":J$="010206
    070B0E":K$="08
    14363E5D77":L$
    ="402030706838
    "
 54:M$="04050E0F0B
    ":N$="222A777F
    5D":O$="105038
    7868"
 55:P$="0202060D0D
    030D0E":Q$="14
    14366B6B1C6B77
    ":R$="20203058
    58605838":
    GOSUB 90:
    RETURN
 60:FOR I=1TO 3:
    FOR J=1TO 3:
    BEEP 1:CURSOR
    O:GPRINT "081C
    0800":CURSOR O
    :GPRINT "08261
    6":BEEP 1:
    CURSOR O
 61:GPRINT "461619
    281849":NEXT J
    :NEXT I:WAIT 0
    :CURSOR Y:
    PRINT "   ":Y=2
    4:CURSOR 1:
    PRINT S:
    GCURSOR 27:
    GPRINT 2^(Q-M)
    -1
 62:RETURN
 90:CLS :FOR I=6TO
    24:CURSOR I:
    GPRINT B$:
    CURSOR I-1:
    PRINT " ":BEEP
    1,33,23:NEXT I
    :CURSOR 8:
    PAUSE "Round";
    E:CLS
 91:CLS :GPRINT "4
    74971007F41";:
    PRINT S:
    GCURSOR 25:
    GPRINT 2^P-1,2
    ^Q-1:RETURN
100:PAUSE "The END
      SCORE";S:IF
    S>HLET H=S:
    INPUT "You are
     TOP!  name";X
    $
101:INPUT "Retry?"
    ;Z$:IF Z$="Y"
    GOTO 1
```

■変数リスト

Q……各パタンにおける撃墜しなければならない数

M……各パタンにおける撃墜された相手の数

X,N……自機のX,Y座標

Y,G……相手のX,Y座標

L……照準のX座標

P……自機の残っている数

E……面数

S……スコア用

A,B,C,……ミサイル表示データ(A—上 B—中 C—下)

X$……名前入力用

H……ハイスコア

A$,B$,C$,……自機表示用データ(A$—上 B$—中 C$—下)

D$,E$,F$……パタン1敵表示データ

G$,H$,I$……パタン2敵表示データ

J$,K$,L$……パタン3敵表示データ

M$,N$,O$……パタン4敵表示データ

P$,Q$,R$……パタン5敵表示データ

T……パタン数

Z$……キー入力用

O……爆発するX軸

F……キー判断用

■プログラムの説明

1〜 5	初期設定とメインルーチン
6〜 9	キー判断ルーチン
10	自機表示ルーチン
11〜 27	相手移動ルーチン
30〜 31	自分のミサイル
40〜 42	相手のミサイル
43〜 44	相手のRNDミサイル
50〜 55	初期ルーチン
60〜 62	爆発ルーチン
90〜 91	デモルーチン
100〜101	ゲームオーバー

■チェックポイント

相手の攻撃は、なかなかしつこく最初のうちは、なかなか敵を破壊できないね。敵の攻撃を少なくするには、12・16・22・24行のRNDの値を大きくすれば、(例えば12行〜IF RND 16＝4〜)よい。自機の残り数はPなので、1行の値を大きくしてもいいかな。それから、ランドクリアの時点で自機の残り数を増してもいいね。4行のGOSUB 90の前にP＝P＋1：を入れよう。★バッチリ賞。

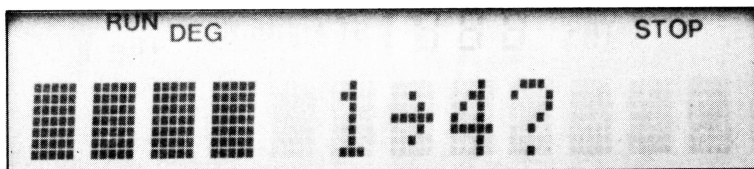
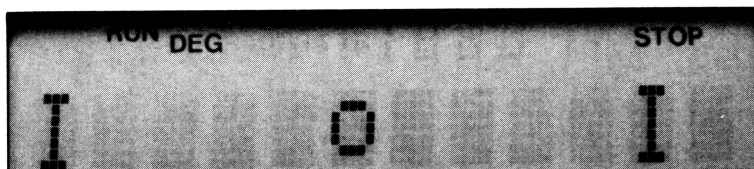
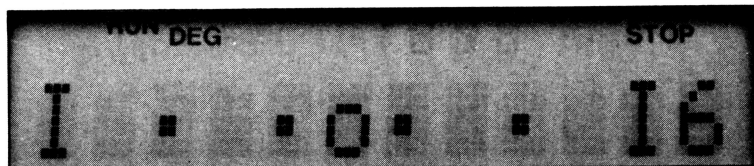
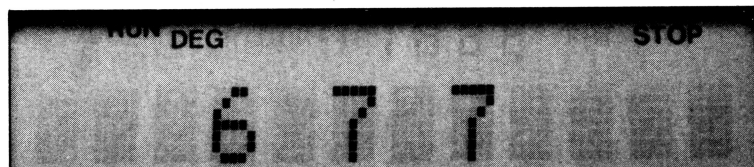
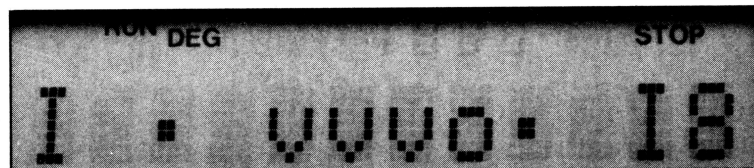
●PC-1500系

チャンピオンズ◇PONYCA＝ポニー（☎03-265-6377）◇MSX(32K)◇テープ¥3,500 ●この夏公開された映画『チャンピオンズ』のゲーム化。キミが騎手になって、競馬の大障害競走を走り抜くのだ。

遊び方

なんとPB-100でパチンコができるのだ！ 画面はパチンコ台の一部を上から見ていくって感じ。しかも、台は全国的に（18歳以上のおとなのあいだで）人気を集めたスリーセブンなのだ。

最初に1～4の台のうち、ひとつを選ぶ。このうちひとつがよく出る台でほかはあまり出ないよう仕組まれているのだ。READY！と表示され、玉が左から飛んできたら、好きなところでスペース・キーをプッシュ（かわりに⊟を押すと、持ち玉と残りタイム表示）玉が下に落ちはじめる。玉がセーフ穴(V)に入ると5発増え、6段目のセーフ穴だったら、いよいよフィーバーだ。画面がルーレットになるので適当なキーを軽く押して1つずつ止めよう。7が1つでも出ると5発打つあいだ8段目のポケットが開きっぱなしになり、7が全部そろうと最後まで開いたまま。

持ち玉は25発で、玉がなくなるか、タイムが0になったら、ゲーム終了。300発出すと打ち止めだ。スコアは持ち玉の残りプラス残りタイム。

▲まず、台を選ぼう。運がよければいい台にめぐりあえるぞ。

▲スペース・キーを押せば、パチンコ玉が下に落ちはじめる。

▲今、6段目のセーフ穴に入ったばかり。さあ、ルーレットだ。

▲ちょっとおしかったけど、それでも7が出た！

▲ちえっ！ せっかく開いたのにはずれてしまった。

最近、パチンコ、ピンボールなどのソフトがかなり増えていて、私もどうしてもパチンコを楽しみたかったので何とかPB-100で作ってみました。ちょっとプログラムが長くなってしまったようです。短くて飽きのこないものを作りたいものです。

大阪府の高校3年生、武市賢治くん。

TINY FEVER

```
P0
  10 PRINT "TINY FEVER";:T=25:S=100:Q=0:E=0:B$="o":GOSUB #9
  20 PRINT "Hi:";C;:GOSUB #9
  30 INPUT "████ 1→4",Y:IF Y≥1;IF Y≤4 THEN 50
  40 GOTO 30
  50 Z=INT (RAN#*4)+1:H=2:IF Z=Y;H=4
  90 PRINT "Ready!";:GOSUB #9
  93 IF T≤0 THEN #4
  95 IF T≥300 THEN #5
  97 IF S≤0 THEN #5
 100 G=0:A=1:S=S-1:PRINT CSR 0;"I";CSR 10;"I";
 110 PRINT CSR A;"o";:FOR F=0 TO 5
 120 IF KEY=" " THEN 150
 125 IF KEY="=" THEN 300
 130 NEXT F:PRINT CSR A;" ";:A=A+1:IF A=9 THEN 150
 140 GOTO 110
 150 IF INT (RAN#*8)+1=A;IF H<5;H=H+.25
 170 IF INT (RAN#*8)+1=A;IF H>.5;H=H-.25
 180 IF FRAC (A/2)=0;A=A+1
 185 D=0:PRINT :PRINT "I・・・・・I0";CSR A;B$;:GOSUB 500
 190 D=1:PRINT "I・・・・・I1";CSR A;B$;:GOSUB 500
 195 D=2:PRINT "I・・・・・I2";CSR A;B$;:GOSUB 500
 200 D=3:PRINT "I*・ooo・*I3";CSR A;B$;:GOSUB 500
 205 D=4:PRINT "Iv・・・・vI4";CSR A;B$;:GOSUB 500
 210 IF G=1 THEN 93
 215 D=5:PRINT "I・・*・・I5";CSR A;B$;:GOSUB 500
 220 D=6:PRINT "I・・v・・I6";CSR A;B$;:GOSUB 500
 225 IF G=1 THEN 93
 230 D=7:PRINT "I・・・・・I7";CSR A;B$;:GOSUB 500
 235 D=8:PRINT "I・___・I8";CSR A;B$;
 240 IF E≥1;PRINT CSR 4;"vvv";CSR A;B$;
 245 GOSUB 500
 250 IF G=1 THEN 93
 255 D=9:PRINT "I____█____I9";CSR A;B$;:GOSUB 500
 260 T=T-1:IF Q≠1;E=E-1:IF E≤0;E=0
 265 GOTO 93
 300 PRINT :PRINT "BALL";T;:GOSUB #9:PRINT "TIME";S;:GOSUB #9:GOTO 150
 500 GOTO D*5+505
 505 GOTO 600
 510 GOTO 610
 515 GOTO 600
 520 GOTO 900
 525 GOTO 615
 530 GOTO 900
 535 GOTO 635
 540 GOTO 645
 545 GOTO 660
 550 GOTO 670
 600 IF A=1;A=2:GOTO 700
 605 IF A=9;A=8:GOTO 700
 610 A=A+SGN (RAN#-.5):GOTO 700
 615 IF A=1 THEN 800
 620 IF A=9 THEN 800
 630 GOTO 610
 635 IF A=5 THEN 800
 640 GOTO 600
 645 IF A=2 THEN 610
 650 IF A=8 THEN 610
 655 GOTO 700
 660 IF E≥1;IF A≥4;IF A≤6 THEN 800
 665 GOTO 700
 670 IF A=5 THEN 700
 675 PRINT CSR A;B$;:FOR F=0 TO 20:NEXT F
 680 PRINT CSR A;"_";
 685 A=A+SGN (5-A):GOTO 670
 700 FOR F=0 TO 9:NEXT F:PRINT :RETURN
 800 T=T+5:G=1:PRINT CSR A;"v";:IF Q≠1;IF E≠0;E=E-1
 802 IF D≠6 THEN 700
 803 IF Q=1 THEN 700
 805 GOSUB 700:PRINT CSR 3;"Start!";:GOSUB #9
 810 GOTO #1
 900 GOTO D*10+900
 930 IF A≠2;IF A≠8 THEN 610
 940 IF RAN#<H/10 THEN 970
 945 GOTO 975
 950 IF A≠4;IF A≠6 THEN 610
 960 IF RAN#<H/10 THEN 975
 970 A=A+SGN (A-5):PRINT :RETURN
 975 A=A+SGN (5-A):PRINT :RETURN
P1
   5 J=2:FOR O=0 TO 2
  10 L(O)=L(O)+1:IF L(O)≥10;L(O)=0
  15 PRINT CSR J;L(O);:IF KEY="" THEN 10
  35 J=J+2:NEXT O
  40 IF L=7;IF M=7;IF N=7;Q=1
  45 E=E+1:IF E≥5;E=5
  48 FOR O=0 TO 2
  50 IF L(O)=7;E=5
  55 NEXT O:FOR F=0 TO 99:NEXT F:PRINT :RETURN

P4
  10 PRINT "No Ball"

P5
  10 PRINT "Score";T+S;:IF C<S+T;C=S+T

P9
  10 FOR F=0 TO 200:NEXT F:PRINT :RETURN
```

■変数リスト
T……玉の数
S……残り時間
Q,G……フラグ
E……ポケットの開いてる時間
B$……玉
F……カウンター用
C……ハイスコア
Y……選んだ台
Z……調子のいい台
H……調子
A……玉の位置
D……段数
J,L( ),O……スロット用
L,M,N……スロット数字

■プログラムの説明
P0

10〜 20	タイトル・初期設定、ハイスコア表示
30〜50	台の選択、調子の決定
90〜180	玉の打ちだし
185〜265	玉の落下
300	持ち玉、TIME表示
500〜700	玉の行先決定
800〜975	玉のアウト・セーフ決定

P1　フィーバースロット
P4　持ち玉ゼロ
P5　スコア表示
P9　時間かせぎ

■チェックポイント
PB-100の小さい液晶を、スクロールさせることによって、パチスロゲームを作ってくれた。
しかしメモリーがあとわずかしか残っていないので、何か付け加えるのは苦しいね。
穴に入って増える玉数を多くしたい人は、P0-800行のT＝T＋5の5の値を増やしましょう。
スロットで、7がなかなか出せない人は、P1−45行にE＝E＋3:IFE≧6;E=6、50行のE＝5をE＝6くらいにしてみればどうかな。★バッチリ賞。

●PB-100系

運が悪けりゃ死ぬだけさ！

RUN AWAY

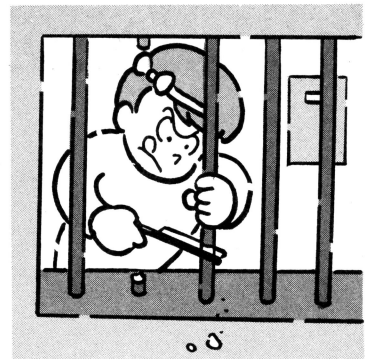
FOR

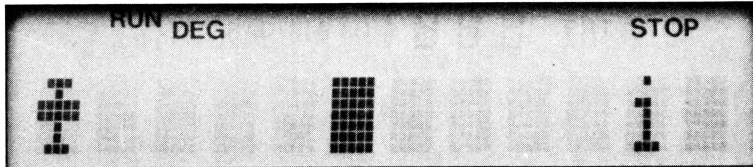
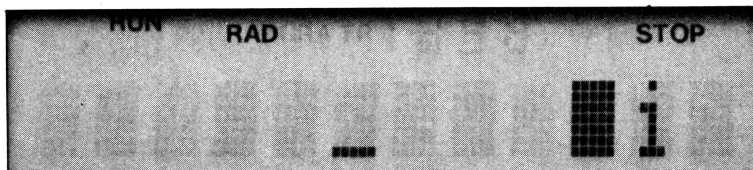
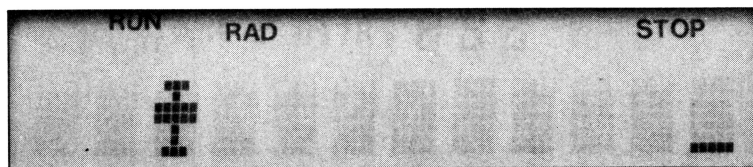
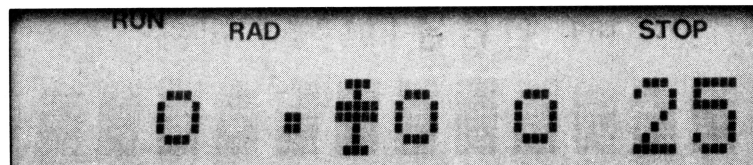
PB-100+OR-1, PB-100ファミリー

BY 高井 円

遊び方

キミ(♣)は脱走者。サーチライト(■)に見つけられないよう壁（Iまたはi）の外に逃げだそう。

[6][−]で左右移動。[4]で地面に伏せ、サーチライトからのがれることができる（ただし3回まで)。また立ちあがるときは[5]キー。壁が"I"のときはどうやっても越えられないけれど、"i"のとき[0]キーでジャンプ！ 脱走成功で100点のボーナスだ。でもまだ外の警官がピストルを撃ってくるので、25カウントのあいだ逃げまわろう。逃げきれたらボーナス100点で1面終了だ。

もしサーチライトにつかまったら恐怖のラッシャン・ルーレット（6発のうち1発だけ実弾の入っているピストルを交互に自分に向けて撃ちあう)。これを拒否しようものなら、いきなり地雷原に投げこまれてしまうのだ。

地雷はDEG表示のときCSR1〜3に、RADなら4〜7、GRAでは8〜〜11にある。[6]で1歩前進、[−]でジャンプして乗り越えて刑務所にもどってやり直し。

▲サーチライトがこっちを探ってる、やばい雰囲気。

▲んっ！ なんだかイヤな予感。用心して伏せちゃおうっと。

▲これが恐怖の地雷原。右端の＿が目標地点だ。おそる、おそる……。

▲やっと壁を乗り越えたと思ったら一斉射撃。無事、逃げきれるか!?

富士東高2 1HR29 番の高井円 くん。

ぼくは静岡県富士東高校21HR29番の高井円です。全国のPBユーザーごめんなさい。もうPBを持ってないのです。PC−1251と交換してしまったのです。しかし、最後の超大作『3−Dベースボール』を送ります。期待していてください。

■変数リスト

- I……ルーレットの弾の位置、地雷の位置、判断用
- $……弾の種類
- A$……脱走者(自分)
- B$……壁
- C……サーチライトの位置
- D……自分の位置
- G……伏せる回数
- H……スコア
- X……ハイスコア
- Y$……ハイスコア保持者
- F……壁の決定
- T……弾の数
- R……カウント

RUN AWAY

```
P0
  1 IF I=1 THEN 40
  5 A$="‡":B$="I":C=6:D=0:G=3:H=0
 10 PRINT " Run away!";:GOSUB #5
 20 PRINT "High";X;:GOSUB #5
 30 PRINT "by ";Y$;:GOSUB #5
 40 C=C+INT (RAN#*5)-3:IF C>9;C=1
 50 IF C<1;C=9
 60 F=INT (RAN#*4):IF F=1;B$="i"
 70 IF F=3;B$="I"
 80 PRINT CSR 0;"          ";
 90 PRINT CSR D;A$;CSR C;"■";CSR 10;B$;
100 IF A$="‡";IF D=C THEN #2
110 IF KEY="4";IF G>0;A$="_":G=G-1
120 IF KEY="5";A$="‡"
130 IF KEY="6";IF A$="‡";IF D>0;D=D-1
140 IF KEY="-";IF A$="‡";IF D<9;D=D+1
150 IF KEY="0";IF B$="i";IF D=9;D=11:GOTO 170
160 GOTO 40
170 PRINT CSR 9;" ";CSR 11;"‡";:GOSUB #5
180 PRINT "Bonus 100!";:GOSUB #5:H=H+100:GOTO #1

P1
  1 $="··oO":D=5:T=4:R=25
 10 FOR I=0 TO T
 20 J(I)=INT (RAN#*10)
 30 NEXT I
 40 FOR S=1 TO 4
 50 FOR I=0 TO T
 60 PRINT CSR J(I);MID(S,1);
 70 NEXT I
 80 PRINT CSR 9;R;CSR D;A$;
 90 IF KEY≠"";GOSUB 220
100 NEXT S
110 FOR I=0 TO T
120 IF J(I)=D;GOSUB #5:GOTO #4
130 NEXT I
140 R=R-1:IF R<0;GOSUB #5:GOTO 250
145 IF R<10;PRINT CSR 11;" ";
150 FOR I=0 TO T
160 PRINT CSR J(I);" ";
170 NEXT I
180 IF R≦20;T=5
190 IF R≦10;T=6
200 IF R≦5;T=7
210 GOTO 10
220 PRINT CSR D;" ";
230 IF KEY="6";IF D>0;D=D-1
240 IF KEY="-";IF D<9;D=D+1
245 RETURN
250 PRINT "Bonus 100!";:GOSUB #5:H=H+100:G=2:I=1:D=0
260 IF H≧400;G=1
270 GOTO #0

P2
  1 GOSUB #5
  5 U=1:H=H/2
 10 PRINT "Play Russian Roulette!";:GOSUB #5
 20 PRINT "Here is a pistol!";:GOSUB #5
 30 PRINT "Spun a revolver!";:GOSUB #5
 40 I=INT (RAN#*6)+1
 50 PRINT U;" Kaime";:GOSUB #5
 60 INPUT " You (Y/N)",V$:W$="You"
 70 IF V$="N" THEN #3
 80 IF U=I THEN 130
 90 PRINT CSR 5;"OK!";:GOSUB #5:U=U+1
 95 PRINT U;" Kaime";:GOSUB #5
100 PRINT " Comp";:GOSUB #5:W$="Comp"
110 IF U=I THEN 130
120 PRINT CSR 5;"OK!";:GOSUB #5:U=U+1:GOTO 50
130 PRINT CSR 3;"Bomb!!";:GOSUB #5
140 PRINT W$;" Lose!";:GOSUB #5
150 IF W$="Comp";I=1:D=0:GOTO #0
160 GOTO #4

P3
  1 D=0:U=2:H=0
 10 PRINT " Be coward!";:GOSUB #5
 20 I=INT (RAN#*10)+1:MODE 4
 30 IF I≧4;MODE 5
 40 IF I≧8;MODE 6
 50 PRINT CSR 11;"_";
 60 PRINT CSR D;A$;
 70 IF KEY≠"";GOSUB 110
 80 IF D=11;PRINT CSR D;A$;:GOSUB #5:D=0:I=1:GOTO #0
 90 IF I=D THEN 150
100 GOTO 60
110 PRINT CSR D;" ";
120 IF KEY="6";D=D+1
130 IF KEY="-";IF D≦9;IF U>0;D=D+2:U=U-1
140 RETURN
150 FOR I=0 TO 25
160 PRINT CSR D;A$;CSR D;"x";
170 NEXT I:GOSUB #5:GOTO #4

P4
 10 PRINT " Game Over!";:GOSUB #5:I=0
 20 PRINT " Score";H;:GOSUB #5
 30 IF H>X;X=H:INPUT "Name",Y$
 40 INPUT "Replay(Y/N)",Z$
 50 IF Z$="Y" THEN #0
 60 PRINT " Good bye!":END

P5
 10 FOR E=0 TO 200:NEXT E
 20 PRINT :RETURN
```

J( )……弾の位置
S……弾の種類
U……回数
V$……キー入力
W$…… "You" or "Comp"
Z$……リプレイ入力用

■プログラムの説明

P0　脱獄
- 1　ゲーム中タイトル表示防止
- 5　初期設定
- 10〜 30　初期画面
- 40〜 50　ライトの位置決め
- 60〜 70　壁決定
- 80〜 90　表示
- 100　ライトに照らされたか
- 110〜160　キー入力判断
- 170〜180　ジャンプとボーナス

P1　脱走
- 1　初期設定
- 10〜 30　弾位置決め
- 40〜100　表示
- 110〜130　弾にあたったか判断
- 140　カウンター減らし
- 145〜170　表示を消す
- 180〜210　タイムにより弾を増やす
- 220　自分を消す
- 230〜245　キー入力判断
- 250〜270　ボーナス表示、伏せる回数を減らす

P2　ラッシャンルーレット
- 5　設定
- 10〜 30　初期画面
- 40　弾の位置決め
- 50〜120　メインルーチン
- 130〜160　終期画面と飛び先判定

P3　地雷地帯
- 1, 20〜40　初期設定
- 10　初期画面
- 50〜 60　表示
- 70, 110〜140　キー入力判断
- 80　到着判断
- 90〜100　地雷爆発判断
- 150〜170　爆発表示

P4　ゲームオーバー
P5　ループカウンター

■チェックポイント

各画面とも、なかなか凝っていて、かなり遊べるね。ただし、残りステップ数は0なので、自分で改造するならば、うまく削らないとだめだね。

脱走のところは、P1の1行$= "■■○O"の■を1つぬく。180〜200のRに対する値を小さくすると、難しくなる。

★バッチリ賞。

本格カーレース。 SAFARI

FOR PB-100+OR-1, PB-100ファミリー

BY 太田プロ太クション

▲おっと危ない。あやうくセーフ。

▲スリップの恐い雨の日のコース。

実は2人しかいない太田プロ太クション。

PBには左右に曲がるカーレースがない。ひとつ私がきばってやるかと思い作りました。ちなみに太田プロ太クションというのは実は2人しかいないんです。浦部くんと私、太田です。ただいま、プリンタ・アドベンチャーを製作中。乞う御期待。

遊び方

RUNさせると〝CLEAR(Y/N)〟ときいてくるのでHI-SCOREを消すときは[Y]、残すときは[N](最初は[Y])を入力。いきなりレースがはじまる。敵の車が〝・〟〝△〟〝A〟の順に近づいてくるので[4][6]でかわして進もう。DAMAGEが50になるか制限時間を越えるとゲームオーバー。でも旗(P)を取るとDAMAGEが0になるぞ。

SAFARI

```
P0
   2 PRINT "<<SAFARI>>"
   4 INPUT "CLEAR(Y/N)",X$
   6 IF X$="Y";VAC :U$="PB-300":C=200
   8 I=0:M=0:Z=0:S=0:T=0:D=0:R=0
  10 $="ooo°''''o°''°o''''°ooo  .+A"
  11 PRINT " High Driver.";U$;" MISS.";C;
  12 O=4:W$="I":P=0:R=1:H=110:K=7:N=1:A=9
  20 B=INT (RAN#*10):IF A≠9 THEN 40
  30 IF B≤1;A=1
  35 IF B≥2;IF B≤3;A=17
  40 IF W$="I";IF B≥8;F=25:P=3
  45 IF A≤3;GOSUB 100
  50 IF A≥14;GOSUB 200
  52 IF F≥25;GOSUB 300
  55 IF Z=100 THEN 700
  60 GOTO 450
 100 GOSUB 910:O=O-Y
 110 A=A+1:IF A=4;A=9
 120 RETURN
 200 GOSUB 910:O=O+Y
 210 A=A-1:IF A=14;A=9
 220 RETURN
 300 W$=MID(F,1):GOSUB 910
 305 IF A≤3;P=P-Y:GOTO 308
 306 IF A≥15;P=P+Y:GOTO 308
 307 P=P+Y
 308 IF P≤0;P=1
 309 IF P≥7;P=6
 310 F=F+1:IF F=29;F=0:W$="I":P=0:H=H+1
 315 RETURN
 450 G$=KEY
 460 IF G$="4";O=O-1:IF O≤0;O=0
 470 IF G$="6";O=O+1
 480 V$=MID(A,6)
 490 PRINT :PRINT CSR 7;"I";
 500 PRINT CSR 0;"I";CSR 1;V$;CSR O;"Ω";CSR P;W$;CSR 8;Z;
 510 Z=Z+1:IF Z≥51;IF Z≤53;PRINT CSR 5;"P";:J=N
 512 IF Z=54;J=0
 515 IF R=5;PRINT CSR 0;"%%";CSR 6;"%%";CSR 8;"R.C";
 517 T=T+1:IF T≥H;PRINT CSR 8;"T.O";
 520 IF O≥K;PRINT CSR 3;"((((+";:GOSUB 920
 521 IF J=1;IF O=5;N=0:PRINT CSR 4;"♦♦♦";:M=M+1:GOSUB 980
 522 IF O≤I;PRINT CSR 0;"+))))";:GOSUB 920
 525 IF O=P;IF W$="A";T=T+11:D=D+10:PRINT CSR P-1;"(*)";:GOSUB 970
 527 IF D≥50 THEN 950
 530 GOTO 20
 700 PRINT :PRINT "GOAL!Point NO.";R
 705 T=T-H:D=D+T:S=S+D:R=R+1:IF S≤0;S=0
 710 PRINT "Over time.";T;" Dmage.";D;" MISS.";S;
 715 IF R≥6 THEN 1000
 718 IF R=5;PRINT :PRINT "Rine cose!":I=1:K=6
 720 PRINT "    3    2    1    GO!";:Z=0:A=9:W$="I":D=0:T=0:N=1
 725 H=100:GOTO 20
 910 Y=INT (RAN#*2):RETURN
 920 D=D+7:T=T+7:PRINT "WALL! D=";D;"T=";T;:O=4:RETURN
 950 PRINT :PRINT "GAME OVER KYORY.";Z;" Point NO";R:END
 970 PRINT "Crash! D=";D;" T=";T;:RETURN
 980 T=55:D=0:PRINT "Checer Flage";:RETURN
1000 IF S≥200;Q$="Bad!"
1001 IF S≤200;Q$="(C)KYUU"
1002 IF S≤150;Q$="(B)KYUU"
1003 IF S≤100;IF M≥1;Q$="(A)KYUU"
1005 IF S≤70;IF M≥3;Q$="GREAT!"
1006 IF S≤40;IF M=5;Q$="CHAMP!"
1010 PRINT " You Are ";Q$;" Driver!"
1012 IF F≤M;IF C>S;C=S:F=M:PRINT "Your get High";:INPUT " Name",U$
1014 PRINT "   THE END":END
```

■変数リスト

I,K……道はば用

M……取ったチェッカーフラッグの数

Z……走行距離

S……MISS

T……タイム

D……ダメージ

R……面数

$……コース、敵の車キャラクタ

O……自車の位置

W$……他車表示用

P……他車の位置

H……制限タイム

A……コースの変更用

B,Y……乱数

F……他車の変更用

G$……KEY入力用

V$……コースの表示用

N,J……チェッカーフラッグの有無

C……最低ミス数

■プログラムの説明

行	内容
2～12	初期設定、初期画面Hi表示等
20～60	コース設定、他車の設定
100～120	右カーブ時の処理
200～220	左カーブ時の処理
300～315	他車が出現したときの処理
450～470	キー入力
480～500	画面表示
510～530,920,970～980	チェッカーフラッグ、Rainコース設定、衝突処理
700～725	面クリア時の処理
910	乱数発生
950	GAME OVER
1000～1014	5面クリアした時のメッセージ判断とGAME OVER

■チェックポイント

残りがあと74ステップあるので、トンネルのあるコースなんかを加えてもいいかな。

リプレイができないので、950行と1014行のENDのかわりにGOTO2を入れよう。他の車をかわすと制限時間が1増えるが、310行のH=H+1の1の値を大きくすれば、制限時間を多く増やせる。衝突した時のDの増分(525行と920行)を変えるのもいいね。★バッチリ賞。

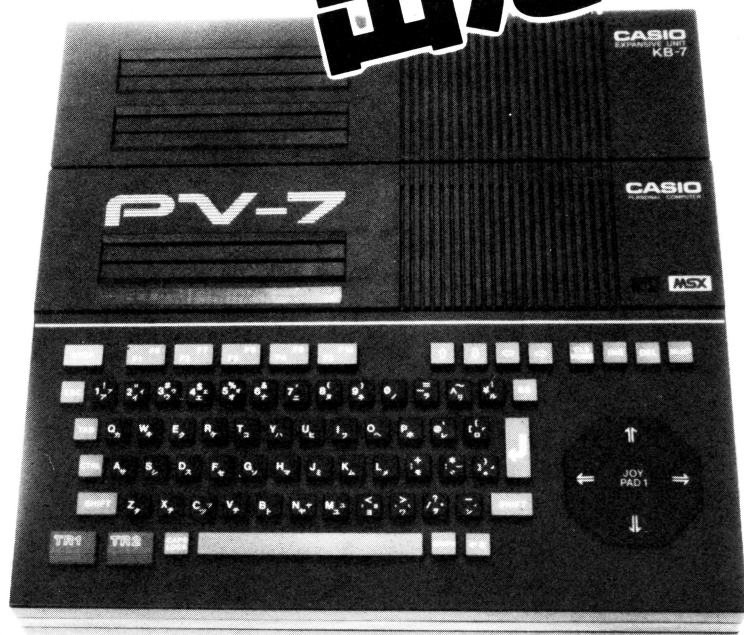
特報！ゲームがかんたんに作れる魔法のROMカートリッジが出たぞ！

▲自分で作るMSXゲーム『ゲームランド』◇発売元・問合先：カシオ計算機㈱（広報室消費者課☎03-347-4830）◇MSX（8K）◇ROMカートリッジ¥7,800

カシオから¥29,800（ニッキュッパ）MSX「PV-7」新発売！

えっ、MSXがこの値段で？　と驚いたのが、10月15日新発売のカシオのMSX「PV-7」だ。お金をためてポケコンでも買おうかなと考えていた少年少女は大注目だね。本体のPV-7が、なんと29,800円！　これに増設RAMやカセットインタフェースを付けても40,000円でおつりがくるのだから、これはスゴイ。

このPV-7を買って、まずはMSX用のゲームカートリッジで遊びまくることでしょう。で、ひととおりゲームで遊んだ後、今度はおそるおそる本に載っているプログラムを打ち込むんだよね。この「ポシェット」のことも忘れないように！　そして、いくつかのエラーの後、プログラムを打ち込み終えてRUN！　やった！　と、これを何度かくり回すと今度はこう思うんだよね。「自分でもゲームを作ってみたいなあ……」。

でも、いくらプログラムを打ち込んだといっても、人の作ったものを何も考えずに入れていただけの人はね……。キャラクタやグラフィックパターンを作ったり、それを自分の思った通り動かすというのはなかなかめんどうなんだよね。う～む、どうしようか？

▲カシオのMSX「PV-7」はRAM 8Kながら、値段は¥29,800と驚異的な安さ。よく見ると他のMSXと何かが違う。カーソル・キーの部分が、8方向のジョイパッドになっているのだ（ちゃんとしたカーソル・キーも別に付いている）。しかも、トリガー・キーが2個、キーボードの左下に取り付けられているので、ジョイ・スティックが標準装備されているようなもの。写真は「PV-7」本体を、拡張ボックス（別売¥14,800円）に取り付けたところ。これで16Kの3スロット付マシンに変身する。さらに増設RAMを加えれば64Kまで拡張可能だ。

同時に登場した秘密兵器「ゲームランド」

そこで登場したのがPV-7と同時に出たカシオのROMカートリッジ「ゲームランド」だ。もちろんPV-7以外のMSXでも使えるMSX規格のROMカートリッジなのだ。

さて、この「ゲームランド」、キミのオリジナルゲームをバンバン作り出す魔法のカートリッジなんだけど、どんなゲームが作れるかというと、パックマンに代表される迷路型ゲーム。そしてインベーダーに代表されるシューティング型ゲームも作れる。またスキースラロームのようなスクロール物もできちゃうぞ。

やさしいメニューがキミを導いていく

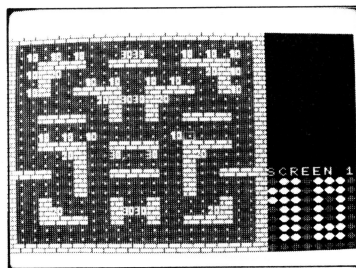
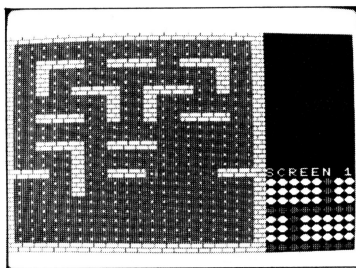
それではさっそく「ゲームランド」のカートリッジをスロットに差し込み、Power ON！ まずはスクロール画面の中をジェット機が飛ぶかっこいいデモ。スペースキーを押すと〝ゲームランドでなにをしますか〟とメニューが出てくる。

＞1　ゲームであそぶ。
　2　ゲームをつくる
　3　ゲームをなおす
　4　ゲームをよみこむ
　5　ゲームをほぞんする

〝＞〟をカーソルキーで上下して目的のところでリターンキーを押す。もちろん最初はゲームが入ってないから、2の〝ゲームをつくる〟を選ぶのだ。すると今度は〝ゲームのしゅるいはどれにしますか〟ときいてくる。

＞1　せんとうしきゲーム
　2　めいろゲーム

と、表示された。これもカーソルキーとリターンキーで選べばいいのだ。

▼壁をセットしてから、ポイントをおいていく。カーソル・キーとスペース・キーだけであっというまに背景のできあがり。

このように、この「ゲームランド」ではメニューを次々と選択して1つのゲームを作り上げられるので、初心者の人でもちょっといじれば理解できるだろう。

背景もカンタンにできあがってしまった

さて、2の〝めいろゲーム〟を選ぶと〝なにをしますか〟ときいてきた。背景、キャラクタ、音、ストーリーのどれかをつくるのだ。まずは、背景。

迷路ゲームで大切なのはなんといっても迷路！(あたりまえ)、壁の配置を考えよう。

壁はすでに白いタイルがセットされている。床には8ドットごとに目印があるので、これをたよりに壁のキャラクタを配置しよう。左上にある四角のマスをカーソルキーで移動させて、セットするところへもってきたらスペースキーを押しつつカーソルキーを押せば壁がずらずらとセットされるのだ。

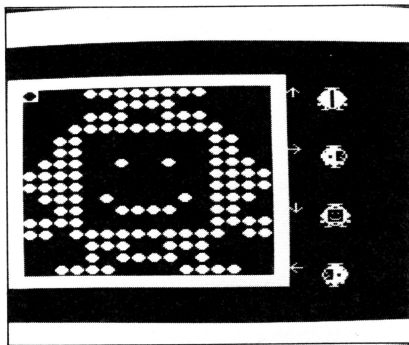
これはきわめて簡単。

間違えて壁をセットしてしまったときはリターンキーを押して、メニューにもどって、通路を選んで壁のキャラクタを通路のキャラクタで消してしまえばいいわけだ。

ただし、迷路を作るとき気をつけなければならないのは、この後で作る登場キャラクタが小さくても16×16ドットでできているので、8ドットの通路キャラクタは2個分間をあけないとゲームにならなくなってしまうのだ。ここのところ、難点といえば難点だけど……。でも自分でゲームが作れる楽しさに比べればどうってことないね。

さて壁の配置が終わったら次はポイント（得点）を配置しよう。このポイントのキャラクタパターンもすでに決まっていて、10点、20点、30点とある。ポイントも壁と同じようにセットすればいいのだ。

キャラクタ作りは絵をかくみたいに楽しいぞ！

▼メイン・キャラはパコちゃんにしてみました。右向き、左向き、後向きも作ってみた。枠の右側にならんでいるのがその実物大キャラだ。

さて、背景である迷路が完成したら次は登場キャラクタを作ろう。ファンクションの1番を押して背景メニューから1つ前のメニューにもどって〝キャラクタをつくる〟を選ぶ。自分か他のものか、向きによって形をかえるかキャラクタの大きさは、等のメニューを選ぶと、やっとこさキャラクタをつくるというメニューが出た。

実はこの「ゲームランド」の中でいちばん気に入ってしまったのがこの部分で、スプライトを使ったキャラクタ

がいともたやすくできてしまうのだ。

やっぱりオリジナルキャラクタを作りたいのでドット単位で作ることにする。すると16×16のキャラ分の大きなワクが出てくる。これがキャンバスだ。

背景のところと同じようにカーソルキーとスペースキーを使ってセットしていくだけ！　今セットしているキャラクタが右側に原寸で表示されるので、やっていると楽しくなってしまった。

さて、色も自由につけられるのだよ。キーボードの2～3段目の左側のキーが16色に対応していてそのキーを押すとボーダーカラーが対応した色に変わるので一目でわかる。間違ったときは透明を選んで1つ1つ消していけばいいんだから、安心。

サンプルからも選べるぞ!

このメニューで便利なのが〝はんてん（反転）〟と〝コピー。〟

たとえば、右向きのキャラクタを作ったらコピーして左右を反転すれば、左向きキャラクタのできあがり。つまり、同じキャラクタを左右作らなくてもいいわけだ。

また自分でキャラクタを作るのがめんどうな人には〝サンプル〟というのもある。人や動物、エイリアンやフルーツ、そして乗り物等25種類のキャラクタが自由に選べるのだ。これにちょっと手を加えればオリジナルキャラクタを作るのも簡単。

音を入れて、ストーリーを決めよう

背景ができてキャラクタができたら次はサウンドをつくろう。これもメロディか効果音か、等といくつか選択すればいい。音も自分で作りたいな、という人にはちゃんと楽譜が用意されていて、音の高さをカーソル・キーで上下してメロディを作れるのだ。

楽譜なんかわからないや、なんて人にはこれまた〝サンプル〟があるのだ。

次に効果音だけど、これはすでに5種類決まっていて、動きの音、メカニック、爆発、SF、警報と、いかにもそれらしいものがちゃんと用意されているので、必要にあわせて選べばいいわけだ。

さて最後にストーリーを決めよう。これがいちばん大切で楽しい。

今まで作った背景やキャラクタ、サウンドをいかに組み合わせるか、ということだ。

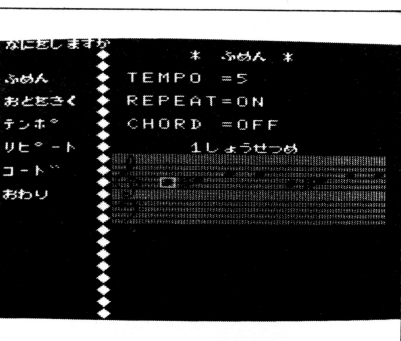
自分や敵の動き方（敵は攻撃してくるのか、ぶつかってくるのか）、スピード、出て来る回数等もここで決めるのだ。ここのところで、そのゲームがおもしろくもつまらなくもなるので、よく考えて。

あっというまにオリジナル・ゲームいっちょうあがり!

よし、これでできあがり、となったらさっそくプレイしてみよう。自分の作ったキャラクタが自分の作った迷路の上を、自分の作ったサウンドにのって動き回るのを見ているのはいい気持ちだね。

編集部では、パコのキャラクタを使った迷路式ゲームを試作してみたけれど、うんなかなかのバッチリ賞もんです。これで制作時間はたったの1時間だよ。それに気にいらなければ、また手直しすればいいのだからじっくりとオリジナルゲームが作れるわけだよ。もちろん今完成したゲームを、カセットテープに記録することもOK！　これでBASICのリストでも出てくればいうことなしなんだけどなあ～。

えっ？　アドベンチャーやシミュレーションもやりたいって？．ちょっとそれは無理なんだよね。

とにかくにも、これからMSXでゲームを作ろうと思っているビギナーのキミにとってはホントに魔法の箱なのだ。

▲作曲もカンタンにできちゃう（4小節以内という制限はあるけど）。オリジナルもいいし、好きな曲のメロディでもいいね。

▲できあがり。敵キャラはブタとキノコ型エイリアンにしてみた。さあ、ゲームスタート。

絶賛発売中!!

「ミンキーモモのパニックボール」 ●PC-8801,mkII(カセット) 3,200円

美少女キャラのプリンセス・ミンキーモモの反射神経ゲームだ。キミは、おとぎの国"フェナリーサ"の王女に変身!雨あられと降ってくるボールを、持っているカゴでうまくキャッチすること。ボールは下に落ちるとハネ回るぞ!
©葦プロ

「高速・拡張DOS SWEET 88」 ●PC-8801,mkII(DISK) 9,800円

ゲーム使用&プログラム作成に最適なユーティリティ・ソフト。どんなテープ版のソフトでもディスク化が可能という便利モノ。他のDOSと違い、BASICの使わないワークエリアなども一切使っていないので、テープ版のゲームのほとんどは一発でディスクに落ちるなど、超多機能なのだ。

「ナウシカ危機一髪」 ●PC-6001mkII,6601(カセット) 3,200円

ガンシップに乗り風の谷から腐海へ……ナウシカとなった君の戦いはここから始まる。トルメキアの戦車隊コルベットなどからの激しい攻撃を交しながら、画面の中を自由自在に飛び回り、また反撃し、敵を全滅させるのだ。PC-6001mkIIユーザー必見のアーケード・ゲームだ。

「TREKY'S DEMISE」 (トレックファンの遺産) ●PC-8801,mkII(カセット) 3,200円

SFシミュレーションの金字塔、STAR TREKマニアの超大作SFシミュレーション。PC-8801のメモリ限界にチャレンジしたスペース・ウォーゲームだ。君は大型要塞艦トレッキーの艦長になり、大敵クレイモン軍を全滅させるのだ。健闘を祈る!

「MISS MACROSS」 ●FM-7・8、PC-8801(カセット) 3,200円

MISS MACROSS、リン・ミンメイのC.G.を使った15パズル。ミンメイのフィギュア・シーンが全部で7枚入っていて、1シーン解くごとにミンメイがちょこっと動き、次のシーンへとレベルアップしていく。第17話ファンタズムの輝みたいにコケるなよ!
©ビックウエスト・毎日放送

「風の谷のナウシカ」 ●PC-8801、mkII(DISK) 6,800円

風の谷から腐海へ、ナウシカの戦いはつづく……。君はナウシカになって風の谷や腐海をアドベンチャーするのだ。今までのトロくさいグラフィック・アドベンチャーとお別れして、この、絵が動くニュータイプ・アドベンチャーにチャレンジしないと君は時代遅れになるぞ!

「ななこSOS」 ●PC-8801,mkII(DISK) 6,800円 ●FM-7(カセット)〈2巻組〉4,000円

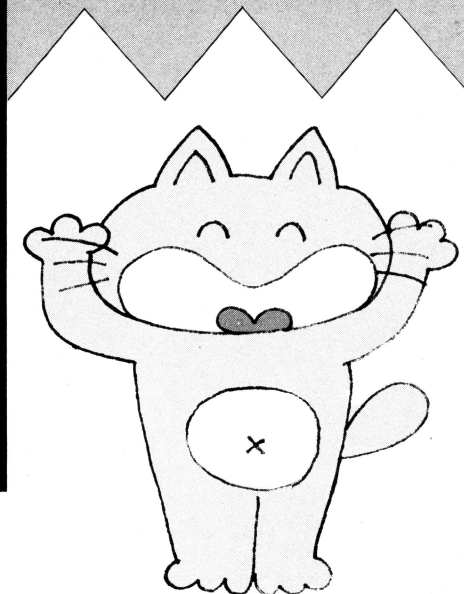
ときめきの紙芝居ふうハチャメチャベンチャー。巨大化してしまった猫さんを救うためにななこは戦う。動物園から始まる奇想天外な物語とキレイな画面に、君は魅了される。超会話方式を採用したので、入力のしやすさはピカー。美少女ななこのかわゆさ度もピカーだ!
©吾妻ひでお・国際映画社

全国の 有名 パソコン・ショップ・大型 書店でお求めください。

●テクノポリス・ソフトは、右記の卸元・取次店で扱っております。(順不同)

取扱店	〒	住所	電話
(株)コーサカ	〒543	大阪市天王寺区味原町12番5号	☎06-763-5801
(株)フタバ図書	〒730	広島市南区金屋町7-12	☎082-264-1524
誠光堂書籍(株)	〒101	千代田区神田神保町1-28	☎03-292-8275
東京出版販売(株)	〒162	新宿区東五軒町6番24号 教科書教材部 教材課	☎03-269-6111
日本出版販売(株)	〒102	千代田区飯田橋3丁目11番7号 教科書教材事業部 教材事業課	☎03-234-2371

発売元＝徳間書店〈テクノポリス〉 販売元＝徳間コミュニケーションズ なお、お問い合わせは毎日、PM3.00～5.00〈テクノポリス〉☎03(295)4610まで。

キミの作品&お便り募集!

募集プログラム部門規定

ゲームに限らず、ユーティリティーやイタズラプログラムなど、オリジナルで楽しいプログラムならなんでも結構です。部門は次の3つがあります。

●1画面プログラム——その機種の1画面の表示限界に入りきるプログラムのことです(たとえばPC-8801だと80文字×25行まで)。

●ショートプログラム部門——原則として100行以内のプログラム。プログラムによっては、若干の行数オーバーも許容します。なお、マシン語の場合は3Kバイトをめどとします。

●本格プログラム部門——単にプログラムが長いだけではなく、編集部を、「おっ!」といわせるような力のあるものを求めます。長さに制限はないのだから、リストもREM文などを入れるなど、わかりやすいものが望ましい。

オリジナルに限る!

あたりまえの話ですが、キミがキミ自身で考えて作ったプログラムをお願いします。

二重投稿厳禁!

同じプログラムを他誌にも投稿するようなことは絶対やめてください。盗作に次ぐ大問題になってしまいます。

バックアップを必ず

投稿作品はお返しできません。また、採用作品について電話でお聞きすることがありますので、必ずプログラムのコピー(テープやリストなど)をとっておいてください。

ルンルン、賞金が出るのだ

●1画面プログラム、ショートプログラムは、①ヨッシャ賞……5千円 ②バッチリ賞……1万円 ③サイコー賞……2万円

●本格プログラムは、①佳作……1万円 ②秀作……3万円 ③優秀作……5万円(ただし、本格プログラム部門で没になってもショート部門で採用されることがあります)。

ポシェットVol.3よりバグ通信

すでにテクノポリス9月号でバグ通信をやりましたが、ポシェットonlyの読者のために再びバグ通信です。

●P16『マツゴローゲーム』。これはバグじゃないけれど、間違えやすいので特別注意。530行DATAの5番目のキャラクタはコロンではありません。しかも、Keyにこのキャラクタはない! そこであらかじめ、F1キーにこのキャラクタをセットしておく。セット方法は、a$=chr$(&h7c):Key1 a$でRETURN。

これで、F1キーでこのキャラクタが打ち込めるのだ。

●P45『Space Reverse』。印刷の都合でコロンがみんな消えてしまった! ステートメントの間にはコロンを入れてください。どーしてもわからない人は、電話でおねえさんが教えます。

●P56『Fire Ball』"X"は、チェッカーに(GRAPHキー+O)。"♤"は"X"に。"▲"は"◆"に。それぞれ読みかえてください。

●P65『Space Wave』。1行……FOR I=0 TO32STEP3……STEP3はSTEP −3の誤り。4行PSET (X,Y)に,6を追加。10行……"GOME OVER"は"GAME OVER"。

●P80『Car Race』。1の写真がバグってました。LOADミスなのでしょうか、こんな画面になるはずがないのだった。

プログラム投稿基本フォーマット

採用されたプログラムの99%がこのルールを守っています。

テープで投稿

プログラムは、必ずカセットテープ（できればパソコン用の15分以下のもの）に、セーブして送ってください。
①必ず、ベリファイすること。
②用心のために２回以上同じものをセーブすること。
③ファイルネーム、機種名等をテープに正確に書くこと。
④１本のテープには原則として１本のプログラムを！（プログラムが２本以上入っていると見すごすことがあります）。

必要事項を書いた手紙を！

テープといっしょに、次の事柄を正確に記した手紙を同封してください。もし、手紙が不備な場合、プログラムがよくてもボツになることがあります。
①プログラムを作った機種名・言語名（機種によってはBASIC名やページ数や増設オプションなども正確に）。
②ロード方式を明記（ファイルネーム、ボーなどはもちろん、ロードするためのコマンド、セーブしたときのレコーダー機種名なども）。
③プログラムの遊び方、使い方（使用キーの説明やゲームのルールなどをなるべく詳しくわかりやすく。ゲームストーリーなどもあれば書きそえてください。なおアドベンチャーゲームは答えもいっしょに）。
④変数リスト（プログラムで使用の変数名とその意味を明記してください）。
⑤プログラム解説（デバッグや解析がしやすいように、プログラムのどの行でどういうことをやってるか、など詳しく書いてください）。
⑥参考文献・参考プログラムを明記（プログラムを作るときに参考にした本・雑誌の年および月号・ページ数、記事名・プログラム名を正確に）。
⑦郵便番号・住所・氏名（ペンネームがあればそれも）・年令・職業（学校・学年）・電話番号も忘れずに。

封筒で仕上げ！

封筒の裏にも、住所・氏名のほか、機種名・ロード方式を明記してください。

封筒の表には、プログラムの部門名（１画面プログラム部門・ショートプログラム部門・本格プログラム部門の３つがあります）を赤で明記してください。

あて先に多少変更あり

これからはポシェット編集部あてても一括して受けつけます。

〒101 東京都千代田区神田錦町3-22
小笠原ビル４Ｆ（結局住所は変わらず）
テクノポリス・プログラムポシェット
編集部内　各部門係

さあ、こい！ なんでものせるぞ！

ポシェットでは、プログラム以外にも、キミのお便りや意見、イラストなんかも募集することにしてしまいました。隣りの『テクポリ・クラブ』であまりにも大々的にやっているため、こっちに集まるかどうか不安なんだけど……（正直だなあ）。でも、ちゃあんとスペースあけて待ってるから、どしどし送っておくれ。

まず、こんなコーナーを設けます。

●プレイバック・チェックポイント

ポシェットにのったプログラムのチェックポイント以外に、キミ自身や友だちが気づいた改造・改良のポイントを教えてください。次号で紹介します。なるべく、具体的なプログラム（○○行にこれを加えるとこんなにおもしろくなる、とか、この命令はいらない、とか）付きで鋭いチェックを待ってます。

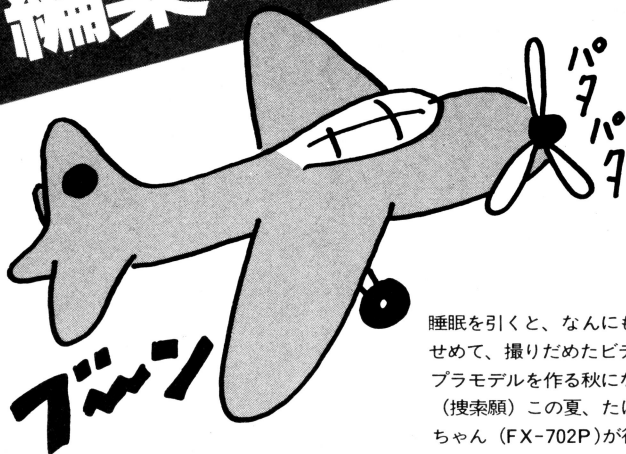
●丸ごとコラム・レター

たとえば、67ページのポシェットの広告。こんなスペースを、キミのお手紙に丸ごとあげます。言いたいことがいっぱいある人、とてもハガキには書ききれないおもしろいことを経験した人、ぜひ投稿してください。イラストの好きな人はそれも一緒に。

そのほか、ポシェットに対する文句、記事や掲載プログラムに対する感想・意見、そのほかなんでも柔軟に対応していきます。ヨロシク！

あて先は、プログラムのあて先と同じく、ポシェット編集部まで。採用分には、取りあげ方に応じた謝礼や記念品をさしあげます。担当はヤスコちゃんです。

編集飛後記

4号は確かに終わったけど……
まだ5号が残っている。12月5日発売、
よろしくね。ブーン。パタ、パタ、パタ、パタ。

あ〜、この「ポシェットVol.4」のおかげでカゼをひいてしまいました。頭はクラクラ、鼻はズルズル、目はショボショボ、おなかはグーグー(?)。ちなみに「ポシェットVol.3」で、クーのペンネームの由来は何だ？　というのを募集しましたが、みんな「おなかがすいたときの音だ」と思っているようですね。違いますヨ。実はね……、おっと、こんなこと書いたら夜道でYAMAHAのRZ-250Rにひかれてしまうかな！　や〜めた。

ところで、今回いろいろなプログラムを見てて気になったんだけど、英語の間違いが多いぞ。「ANY KEY」が「INY KEY」に、「STAGE」が「SEARGE」になってるんだもん。その他にもかなりあったヨ。ERRORにならないからって、見すごしてはいけませんな。気をつけてくださいまし。　　　　（パンプ）

はじめまして、私はエイキチという者です。テクポリには、ユウキチとのってましたが本当は、エイキチです。ポシェットのＭＺの担当になって喜んでいたら、リストは切りはりの山。ぶきっちょな私は、泣きながら切りはりをしたのです。ついでに編集室での先輩であるたけちゃんは、大学でも私の先輩だということがわかりました。　　　　（エイキチ）

ポシェットでは、すっかりおなじみになった工作班のたけちゃんです。テクポリ見てない人は、４ヵ月ぶりのことで忘れてる人もいたりして？（ダメですぞ〜）

秋といえば、食欲の秋・読書の秋・スポーツの秋といろいろありますが、１日24時間から、通学＋学校＋テクポリ＋帰宅＋ごはん＋睡眠を引くと、なんにも残らないのです。せ、せめて、撮りだめたビデオを見る秋とか、プラモデルを作る秋になったらいいな。

（捜索願）この夏、たけちゃん家のポケコンちゃん（FX-702P）が行方不明になってしまいました。家ではカセットインタフェイスとプリンタが泣いています。早く帰ってくるように！　　　　（たけちゃん）

添削担当はいまいち私です。打ち込みミス以外に、私の添削思想に対して文句のある人は、書面にてテクノポリス・プログラムポシェット編集部でぶ係まで。しかし、結局は私が正しい予定です。　　　　（でぶ）

でぶ大先生の添削教室移植コーナー用プログラムができあがったのは、これ以上おくれるとポシェットが印刷してもらえないという、ギリギリの日の夜中だった。ぼくが、最後の原稿をビシビシ書いている最中に、でぶ大先生からお声がかかった。「山科クン、忙しいかね」まさか忙しいですというわけにはいかないので、すばやくヒマなふりをして、ぼくはでぶ大先生のもとへかけつけた。「先生、ついにできましたか！」すると、でぶ大先生はほほえまれて、「できたとも。まあ、ちょっと試しに遊んでみてくれんか」「はい、喜んで」でぶ大先生は、みずから[R][U][N] [RETURN]と、手慣れた様子ですばやく打ち込んでくださった。すると、おお、画面には……!!

?FN Error………

それから、突然ですが67ページのコラムもよろしくね。　　　　（For without 山科）

中山農園事件といい、純真ムクでカワイイじゃん！　これからはHを卒業してまがいもの人生を歩むんだい。今日も空は青いぜ。
（ジャムと釜めしよ永遠に……ハットリくん）

●編集担当／山森尚
●編集／山科敦之
●表紙デザイン／鈴木俊明
●本文デザイン／スズキトシアキデザインオフィス・高橋典子
●イラスト／とりいかずよし・増田秀美・おおばみわ・橋岡正和
●写真／萩原修
●技術／橋岡正和・松下武諭・永吉敏男・渋谷隆
●フィニッシュ・デザイン／㈱創文新社
●印刷／凸版印刷㈱

テクノポリス増刊
プログラム ポシェット 第4号
●発行人　山下辰巳
●編集人　佐瀬伸治

いっしょになって、あ・げ・る。

パソコン＋テレビ

テレビ本体にMSXパソコンを内蔵。合体成功の高性能テレビ

うわさのテレビ、これ一台あればお楽しみはマルチ。テレビとして15形FSブラウン管で一段と鮮明。ジョイスティックをつなげばテレビゲーム機に。パソコンとしてキーボードをつなげば本格的パソコンに。一台で大満足の新しい高性能テレビ、ゼネラルの"パクソン"。もう、離れたくない、離さない。

テレビPCT-50形(15形)	標準価格	128,000円
ジョイスティックPCJ-50形	標準価格(1コ)	3,500円
キーボードPCK-50形	標準価格	18,500円

ゼネラル MSX テレビ

PAXON

写真シルバー(S)
他にレッド(R)もあります。

拡張RAMカートリッジRJ-102形 標準価格8,000円

例えば学習プログラムなど容量の大きな32KB(キロバイト)表示のソフトを利用できます。

●RGB回路直結でグラフィック表示や小さい文字も鮮明表示 ●パソコンの画面ズレがなく調整不要 ●テレビ⟷パソコンの切り換えもワンタッチ。アンテナ線の着脱や配線の手間も不要 ●2,000文字表示能力の高精度15形FST採用 ●有線放送(ミッドバンド)も受信可能

●お問合せは：株式会社 ゼネラル 国内営業事業部開発商品課 〒213川崎市高津区末長1116番地☎044(866)1111(大代表)

※ご購入の際は、購入年月日、販売店名などの所定事項を記入した保証書を必ずお受けとりください。

この秋、コナミの新作ソフトを見逃がすな。

MSX 対応ソフト

キャベッジ パッチ キッズ

顔や髪型、服の形や色、男の子女の子、ゲームに登場するお人形は、お好みしだいのスタイリング。キャベツ畑のお人形、野を越え山を越えさあ、アスレチックに出発。

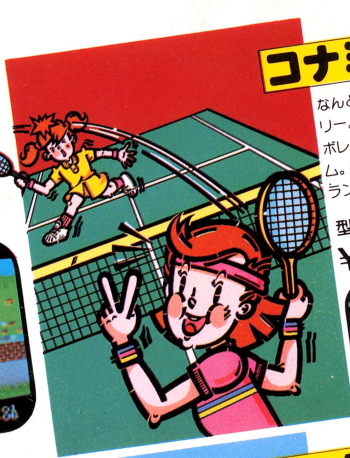
型式RC716 新発売

¥4,800

コナミのテニス

なんといってもテニスの醍醐味はラリー。強烈なサーブ、スマッシュ、ボレーの連続！手に汗にぎる好ゲーム。シングルス、ダブルス、きみもグランドスラムめざして頑張れ！

型式RC720 近日発売

¥4,800

マジカル ツリー

木登りならアパッチ君におまかせ。ジャンプしながら約2,000mの大木にチャレンジします。途中であう木の実は宝物か、それともおじゃま虫。さて頂上には何が待ち受けているのでしょうか。

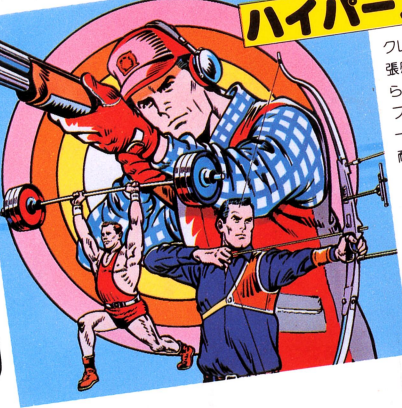
型式RC713 近日発売

¥4,800

ハイパースポーツ2

クレー射撃からアーチェリー。緊張感あふれるメンタルスポーツから、一挙にステージはウェイトリフティング（重量あげ）というパワフト競技へ。きみはこのハードさに耐えられるか！

型式RC717 新発売

¥4,800

ハイパースポーツ1 ¥4,800

HYPER SPORTS[1] 型式RC715
①ダイビング ②跳馬（ちょうば）
③トランポリン ④鉄棒

ハイパーオリンピック1 ¥4,800

HYPER OLYMPIC[1] 型式RC710
①100mダッシュ ②走り幅飛び
③ハンマー投げ ④400m競走

ハイパーオリンピック2 ¥4,800

HYPER OLYMPIC[2] 型式RC711
①110mハードル ②ヤリ投げ
③走り高飛び ④1500m競走

ぽんぽこパン ¥4,800

COMIC BAKERY 型式RC714
ここはオートメパン工場。おやおや!? タヌキがパンをねらってウロチョロ。パン職人のジョーはパンを守れるか。

I LOVE 社会

けっきょく南極大冒険 ¥4,800

ANTARCTIC ADVENTURE 型式RC701
ペンギン君、スケートで南極大陸一周。アザラシをさけ、魚をキャッチ！さあ基地は目前だ。

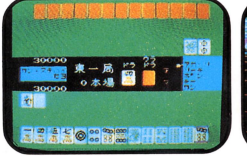
I LOVE 地理

モン太君のいち・に・さんすう ¥4,800

MONKEY ACADEMY 型式RC702
敵をかわし、ロールをおろして答えをさがせ！モン太君は算数の天才！時間内に何問解ける？

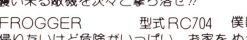
I LOVE 算数

コナミの麻雀道場 ¥6,000

KONAMI'S MAHJONG 型式RC707
MSX麻雀ゲームの本命登場！本物のゲーム指向は当然、得点計算ではなんと符の解説まで詳細に表示。

サーカスチャーリー ¥4,800

CIRCUS CHARLIE 型式RC712
さあさあお立合い。世紀の芸当のはじまりはじまり。チャーリー頑張れ！GREAT！FAROUT！

スーパーコブラ ¥4,000 SUPER COBRA 型式RC705 敵の対空攻撃は激しいぞ。高射砲が、ミサイルが、UFOが…。ヘリコプターで、どこまで進めるか？

タイムパイロット ¥4,800 TIME PILOT 型式RC703 時空を超えた戦闘機の空中コンバット。襲い来る敵機を次々と撃ち落せ!!

フロッガー ¥4,000 FROGGER 型式RC704 僕はまいごのわんぱくガエル。お家へ帰りたいけど危険がいっぱい。お家をめざしてジャンプ！

コナミマイコンクラブ会員募集！

あなたも、コミュニケーションの場を生かしませんか！

（会員特典）
①事務局にソフトウェア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ（ハード・ソフトウェア）技術情報誌を自由に使用することができます。
②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウェアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。
（ご入会手続）●入会金1,000円
●年会費2,400円（月200円）
●事務局／大阪市北区梅田1丁目11番4号1215「コナミマイコンクラブ」係（大阪駅前第4ビル1706号）
☎06(345)2456 担当者／矢谷

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋（送料¥500）の合計金額をお送りください。
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。
〈振込先〉コナミ株式会社・第1勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

コナミ株式会社
東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL. 03(262)9111(代)

●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社（コナミ）の応諾なしに海外への出荷はできません。

印刷 凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 06450—10

テクノポリス増刊 昭和59年10月30日発行
発行所 徳間書店
電話・東京03(433)6231(代)
編集室03(295)4610(代)
定価三三〇円